

joystick
NUMÉRO 91 • 38 F
MARS 1998 • 38 F
ULTIMATE RACE • MARS ATTACK!
joystick
FA-18 • JEDI MOTS
DARK OMEN • FALLOUT • MICROMACHINES V3

LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

NUMÉRO 91 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 91 • MARS 1998

TEST CHOUETTE

Le retour du Jedi

Mysteries of the Sith

RUDEMENT BIEN

Dark Omen, Fallout, FA-18...

ENCORE MIEUX

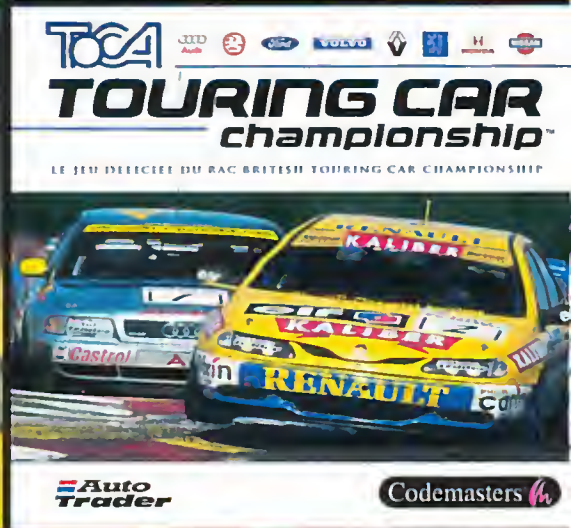
BETA-VERSION : INTERSTATE '76 NITRO PACK
GROS PLAN : ARMOR COMMAND
PREVIEW : MICROMACHINES V3

**VOS 38 F
REMBOURSÉS**
pour l'achat de Flight Unlimited II
ou de F1 Racing Simulation
chez Score Games
Voir P.59

T 2788 - 91 - 38,00 F



NUMÉRO 91 • MARS 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 \$ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



Codemasters

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

550,000 TOCA VENDUS EN EUROPE

Le Pilotage virtuel a enfin trouvé sa voie...



PC Team - 93% - «Ce jeu est réservé aux pros de la simulation tant son réalisme est stupéfiant.»

Consoles News - 93% - «Réaliste et complet, TOCA se place sur la plus haute marche du podium des jeux de course.»


Joypad - 91% - «Vraiment un indispensable pour tous les amoureux de l'Auto.»

Playmag - «TOCA atteint les cimes en matière de simulation et de réalisme.»

PlayStation Magazine - «Le plus réaliste des jeux de voitures.»

Génération 4 - ★★★★★ Hit - «Un soft indéniablement beau et exaltant.»



Codemasters 

Site spécialisé : www.touringcar.com

TOCA

Sommaire

JOYSTICK 91 • MARS 1998

LES TESTS DU MOIS

FALLOUT.....	68
UBIK	78
MYSTERIES OF THE SITH	80
DARK OMEN	86
BALLS OF STEEL	94
UTIM@TE RACE	96
F-18 KOREAN.....	102
ÉGYPTE 1156 AV. J-C.....	106
FLIGHT SIMULATOR ITALIE 98	108
WARBREEDS.....	110

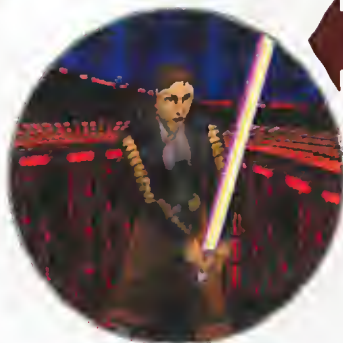
LES PREVIEWS DU MOIS

FORMULA ONE	128
ARMOR COMMANDER	130
SEMPER FI.....	133
RED LINE RACER	134
BATTLEZONE	138
MICROMACHINES V3	144
F-15.....	146
ULTIMA COLLECTION.....	148
DEATH TRAP DUNGEON	150
JETFIGHTER FULL BURN	153
LE 5 ^E ÉLÉMENT	154
XENOCRATY.....	155
HARDBALL 6	156
SOLDIER AT WAR.....	158



42 UTILITAIRES. Il n'y a pas que les jeux dans la vie, il y a aussi des programmes pour les faire. De quoi dessiner comme un Dieu, de quoi faire de la musique comme un Dieu, de quoi se prendre pour Dieu, quoi. Et au septième octet, Dieu créa le gourand.

46 INTERVIEWS DÉVELOPPEURS. Romero, Molyneux, Meier et Shelley se sont confiés à nous pour vous livrer leurs pensées sur l'avenir des jeux, de Windows, et de la diode aux cèpes. Impénétrables sont les voix de la crème des développeurs.



80 MYSTERIES OF THE SITH. Le retour du chevalier Jedi dans un add-on qui devrait combler les nombreux aficionados. Plus dur, plus long, en un mot meilleur. Dark Omen devrait également plaire à son monde. Notre chevalier qui êtes aux cieux, délivrez-nous de Dark Vader.

116 RUBRIQUE RÉSEAU. Rien de tel qu'une petite partie contre un Turc ou un Australien pour donner vie à vos jeux. Du rôle, de la stratégie et de l'action vous attendent en ces pages. Pardonnez nos kills comme nous pardonnons à ceux qui nous ont nûkés.



140 BETA VERSION I'76 NITROPACK. Le grand retour du syndrome Mad Max, avec de nouvelles bagnoles, de nouvelles armes et surtout un nouveau moteur 3D. Donnez-nous notre nitro de ce jour.

148 ULTIMA COLLECTION. Tous les Ultima en un seul CD, du I jusqu'au VI, ou plutôt du zéro jusqu'au VI. Effectivement, vous retrouverez Akalabeth, le soft à l'origine de tout. Pour des siècles et des siècles d'Ultima. Amène.



ET AUSSI...

SOMMAIRE CD-ROM	6	RUBRIQUE PATCHES	38
COURRIER.....	12	RUBRIQUE UTILITAIRES	42
NEWS.....	14	RUBRIQUE CARTES3D	44
QUOI DE NEUF.....	30	RUBRIQUE BUDGET.....	114
TOP HARD.....	34	RUBRIQUE RÉSEAU.....	116
C'EST LE DELCO	40	RUBRIQUE CONSOLES.....	126
INTERVIEW DÉVELOPPEURS.....	46	RUBRIQUE LOISIRS.....	160
GROS PLAN VULCAN FURY.....	56	TEST BREFS.....	112
GROS PLAN DESCENT 3	60	BETA-VERSION I'76 NITROPACK.....	140
REPORTAGE DARKWORKS	62	P.A.....	162
TOP DE LA RÉDAC	66		

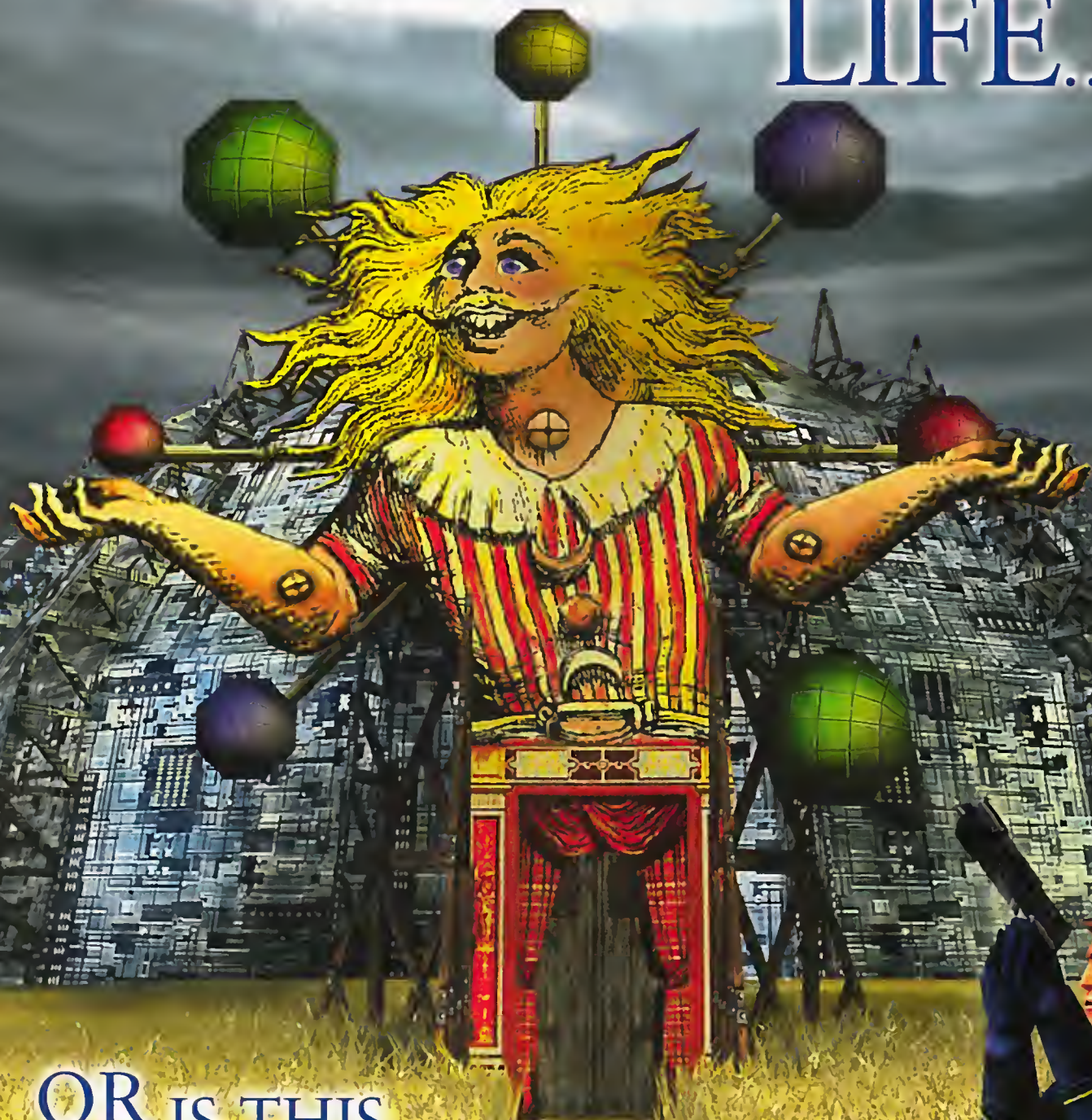
JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY**
PRESSE SAC au capital de 100 000 F, incorporée
dans le RCS Nanterre 850131526
Siège social : 10, rue Thierry-Luxembourg,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy-Cadex
Tel : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99
Gérants : Bruno LESOUFF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TEAUMEAU
Associés : HACHETTE PUBLICATIONS PRESSE, THE WALT
DISNEY COMPANY FRANCE SAS
Directeur de la publication : Bruno Lemaire
Directeur de la rédaction : Olivier Stamps
Rédacteur en chef : Cécile Bours
Rédacteur en chef adjoint : Jérôme Darnaudet
Chef des informations : Jean Guille
Directeur artistique : Jean Lemaire
Maquettistes : Jean Guille, Stéphane Guille, Stéphane
Hébert, Sébastien Giron, Jérôme Darnaudet, Hervé Darnaudet,
Marc Madon et Stéphane Ballester
Secrétaire de rédaction : Stéphanie Andrieux
Correctrices : Nathalie Jougnot et Marie Gex
Correcteur photographique : Stéphane Ledoux

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : mandez nous
des lettres
NEWS : Toute l'actualité
PREVIEWS : tous les mandez nous de la semaine
Fiction, Kik, Bob Archer, Lord Carque Noir et
Morty
TESTS : Bob Archer (Fiction, Kik, Bob Archer), Stéphane
(Stéphane Hébert), Jérôme (Jérôme Darnaudet), Lord
Carque Noir (Jérôme Darnaudet), mandez nous de la
semaine (Stéphane Hébert), Kik (Kik), Morty (Morty)
MATOS : Nathalie Dany, Stéphane Guille
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

Secrétaire : Laurence Gouffroy
Publicité : Claudine Lefebvre 01 41 34 87 25
Antoine Pommé : 01 41 34 86 93
Associés : HACHETTE PUBLICATIONS PRESSE, THE WALT
DISNEY COMPANY FRANCE SAS
Abonnements : TSA 90222, 92027 Nanterre Cedex 9
Tel : 01 41 34 87 15. Fax : 01 41 34 87 17. Email : 230 F
Ateliers (219 F). Tous autres sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 25
Vente : EDIVENTE. Numéros vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre service MDP
Conseiller : M. Gex
Photocopies : CHAMPA - COMPO IMPRIM
Impression par : BORDIER GRAPHIQUE & BOUT SUD
Distribution : Transports Press
Tous droits de reproduction réservés.
Publication mensuelle N° 70725
ISSN 0994-5559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Yvonne
Couverture : M.O.S. © Lucas Arts
Ce numéro comporte
un encart abonnement
joint à l'intérieur du
magazine, ainsi qu'un
coupon de 50 pages
et un CD Rom gratuit
joint au magazine,
qui ne peuvent être
vendus séparément.
Publication de CD Rom
Bob, O'Brien, Gex,
Lord Carque Noir.

DIFFUSION
CONTROLE
QJD

IS THIS THE REAL LIFE...



OR IS THIS JUST FANTASY ?

Est-ce la réalité ou juste un fantôme ?



Queen The Eye, est un nouveau jeu d'aventure mettant en scène des personnages loufoques à travers un scénario très riche. La musique illustre parfaitement l'originalité du jeu et contribue à vous propulser dans l'univers fantasmagorique de Queen! Écoutez la musique. Plongez-vous dans le jeu!



sommaire

Nan mais vous vous rendez compte ? Vous allez pouvoir découvrir le superbe Bottezone en ovont-première ! C'est trop puissant. Oui, c'est ça, trop puissant. Vous êtes à pied, oul, à pied, vous montez dans un vaisseau et hap, aui, hap, vous vous lancez dans une mission lunaire super prenante. Pauront, ce genre de saft c'est pas man truc d'obolitude. Je préfère des jeux de 'aitures. Oui, c'est plus ça, les jeux de 'aitures. Mais là, ça a vralment l'oir trop chouette. Ceo dlt, y o plein d'autres trucs coals sur ce CD. La démo de Plane Crazy par exemple.

Oui, Plone Crozy, c'est trop bien, avec des avions qui déboulent à donf entre tout plein d'obstacles. En poriont d'ovion, lo démo de F/A 18 Karea vaut largement le détour. En revonche, celle de Myth n'est pas bien du tout côté ovions. Il n'y en o pas. À craire que ce n'est pas un jeu d'ovions. Oul, c'est ça, c'est pos un jeu d'ovions. Du coup, c'est beaucoup mieux. Et puis il y en a plein d'autres vroiment cools, mais je vous laisse les découvrir por vous-même, oul, c'est ça, par vous-même

"Oh le lourd !" Lord Casque Noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un Pentium 75 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 133, de 16 Mo de RAM et d'un lecteur sextuple vitesse. Attention, si l'interface fonctionne bien avec ces configurations, certaines démos nécessitent un matériel plus puissant.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

Pour des raisons d'actualité, le CD-Rom ne contient plus d'interface pour Windows 3.1. En effet, l'intégralité des démos nécessite Windows 95 et il en est de même pour la grande majorité des sharewares. Vous pouvez toutefois lancer JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD pour accéder aux sharewares et autres programmes pour Windows 3.1 et DOS.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous

vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches, puis cliquez sur "Arrêter". Choisissez l'option "Redémarrer sous DOS".

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYLIST.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton "Quitter" du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

DIRECTX5

La plupart des démos Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page "Sommaire" de l'interface. ATTENTION. La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos nécessitent cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers sharewares avec l'extension .ZIP doivent être décompressés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dzipper") ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique "Pharmacie" de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



LES DÉMOS

H	Crochet
Shift D	Defueler
Shift F	Refueler
Shift S	Service (refueler/réarmer)
Shift E	Ejecter
D	Affichage des dommages
E	Affichage des paramètres moteur

HUD Options

Control A	HUD Altitude
Control B	HUD Luminosité
Control C	HUD Clutter Reject
Control H	HUD off

Navigation

A	Autopilote
Shift A	Cycle les modes de l'Autopilote
W	Cycle les points de Nav
T	TACAN Cycle
L	ILS
M	Carte
N	Navigation/HSI (échelle)

Radar

R	AA/AG Radar
Q	Radar Sub-mode Cycle
B	Radar Standby
I	IFF
Tab	Augmenter la portée
Shift Tab	Diminuer la portée
Shift R	ACM Cycle
Shift Q	AACQ
Control R	Mode furtif

Scan Volume

Z	Diminuer Azimuth
X	Diminuer Élévation
Shift Z	Augmenter Azimuth
Shift X	Augmenter Élévation

Sélection cible

Shift + curseur haut	TDC Haut
Shift + curseur bas	TDC Bas
Shift + curseur gauche	TDC Gauche
Shift + curseur droite	TDC Droite
\	Designate/Cycle
Shift\	Undesignate/TDC Stow

Armement

S	Affichage de l'armement
[Cycle les armes AA
]	Cycle les armes AG (Air -sol)
Shift-]	CCIP/Auto
J	Jettison Station Select
'	Flare
:	Chaff
C	ECM
Enter/Return	Sélectionner/désélectionner

Electro-optical

Q	E/O Weapon Cycle
Ctrl	Dézoomer
Ctrl	Zoomer
Ctrl + Curseur haut	Balayage Haut

Ctrl + Curseur bas	Balayage Bas
Ctrl + Curseur gauche	Balayage Gauche
Ctrl + Curseur droit	Balayage Droite
Ctrl\	Cycle les cibles

Harm

U	Affichage HARM
Control\	Cycle les cibles

Vues

1	Cockpit
2	Cockpit Lookbas
3	Externe
4	SA/Padlock
5	Radar/E-O cible
6	Tour de contrôle/Sol
7	Arme vue externe
8	Arme vue subjective
Shift 1	Dérive #1
Shift 2	Dérive #2
Shift 3	Ailier Externe
Shift 4	Ailier Padlock
Shift 5	Trappe Gauche
Shift 6	Centerline
Shift 7	trappe Droite
Shift 8	Aile Gauche
Shift 9	Fuselage
Shift 0	Aile Droite

Modifier les vues

Curseur Bas	Tilt Bas
Curseur Gauche	Balayage Gauche
Curseur Haut	Tilt Haut
Curseur Droite	Balayage Droit
9	Approche la caméra
0	Éloigne la caméra
Shift	Optical Zoom In
Shift	Optical Zoom Out

Environnement

Shift escape	Quitter le vol
Control F	Accélérer le temps
Escape	Recommencer la mission
P	Pause
Control E	Décrémenter l'heure
Control L	Incrémenter l'heure
Control H	La nuit
Control J	Calibrer Joystick
Control U	Débloquer la vue Replay
Control I	Cacher les instruments

Messages radio

Shift G	Roulage
Shift T	Tour de contrôle
Shift O	Opération en vol
Shift C	Approche
Shift L	Demande d'atterrissage
Shift '	Message réseaux

Commandes Ailier

(Shift pour l'ailier n° 2)

Engagement

F1	À l'aide
F2	J'engage, protégez-moi

F3	Finissez la mission
F4	On rentre

Formation d'attaque

F5	Break à Gauche
F6	Break à Droite
F7	Formation Haute
F8	Formation Basse

Formation standard

F9	Échelon
F10	Trail
F11	Combat Spread
F12	Lead

EAST FRONT

Éditeur : Empire
Système : Windows 95

Le dernier wargame d'Empire est une petite merveille. Le graphisme est magnifique, on a l'impression de déplacer de petites maquettes en plastique, et l'intelligence artificielle est excellente. Cette démo vous donnera un excellent aperçu de ses qualités.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EASTF et cliquez sur le fichier EFDEMO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Il n'y a pas besoin de mode d'emploi. Les icônes placées au bas de l'écran vous renseigneront sur les actions que vous pouvez effectuer.

F/A 18 KOREA

Éditeur : Empire
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Un excellent simulateur de vol qui fait suite à F/A 18 Hornet. De plus, il utilise à merveille les cartes 3D accélérées telle que la 3Dfx.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier FA18.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\FA18

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Je vous conseille fortement de vous reporter au fichier texte accessible après l'installation pour obtenir l'ensemble des fonctions disponibles dans cette démo. Voici néanmoins les principales touches du jeu.

GRUESOME CASTLE

Éditeur : Gee Whiz I
Système : Windows 95 + carte 3Dfx obligatoire

Un jeu d'aventure en 3D qui devrait sortir au milieu de cette année. Reste qu'il faut trouver un éditeur pour la France.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GCDEMO et cliquez sur le fichier GCDEMO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Curseur	Déplacer Jake
Shift gauche	À maintenir pour courir
CTRL	À maintenir pour regarder autour de soi
Z	Regarder un objet/Zoom binoculaire
x	Utiliser un objet/Zoom binoculaire
c	Ouvrir/fermer l'anneau d'inventaire
TAB	Ouvrir/fermer l'anneau d'inventaire
ESPACE	Zapper le texte
A	Changer le mode Caméra parmi : 1) Caméra de la pièce 2) Caméra 3e personne directionnelle 3) Caméra 3e personne fixe
S	Zoom caméra pour les modes 2) et 3)
q	Quitter

Icônes Caméra

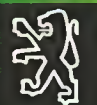
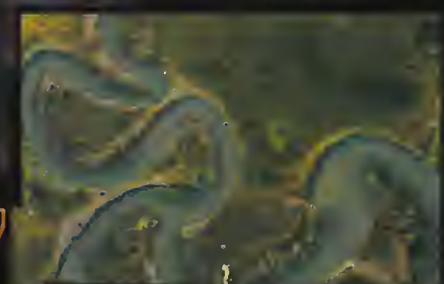
Caméra jaune L'ordinateur sélectionne automatiquement la meilleure caméra de la pièce.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce système vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à le payer via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y...

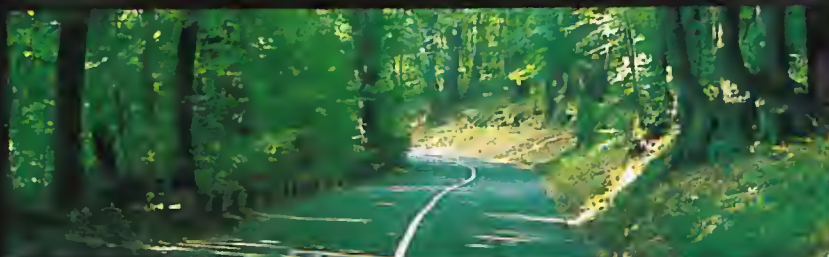
PEUGEOT TREKKER *Off Road*

Seul un Trekker
peut suivre
la trace
d'un Trekker.



PEUGEOT

Peugeot Motocycles, 25706 Valentigney Cedex



Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus
qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin
où toutes les destinations sont possibles...
Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle
ne peut se mettre en travers. Les compagnons
de route, eux, ont bien du mal à suivre.



Trekker Off Road : 10990 F - Prix TTC tarif 98/1 au 02/98.

36 15
PEUGEOT
Scooters



PEUGEOT MOTOCYCLES
SYSTÈME QUALITÉ
CERTIFIÉ ISO 9001





LES DÉMOS

Caméra verte
Caméra bleu
Caméra rouge

Caméra 3^e personne. Utiliser S pour zoomer
Vue subjective. S pour zoomer
Pas de changement possible de caméra.

PLANE CRAZY

Éditeur : Europress
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Les anciens de la micro se souviennent certainement de l'excellent Geebee Air Rally sur Amiga. Plane Crazy en reprend le principe. Vous pilotez un avion au sein d'une course entre toutes sortes d'obstacles. De l'arcade pur et dur, comme on aimerait en voir plus souvent.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE dans le dossier \DATA\DEMOS\PLANE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Mieux vaut jouer au joystick. Voici cependant quelques touches utiles :

Curseur haut	Piquer du nez
Curseur bas	Monter
Curseur gauche/droit	Gauche/Droit
A	Augmenter les gaz
Z	Diminuer les gaz
SPACE	Stopper le cycle des options / Déclencher l'option
X	Canon sonique
Esc	Quitter

NBA LIVE 98

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3Dfx en option

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NBA18.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\NBA98

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Mieux vaut jouer au joystick ou au joypad. Sinon, l'intégralité des touches est reconfigurable à l'intérieur de la démo.

MONTEZUMA'S RETURN

Éditeur : Utopia Technologies
Système : Windows 95 + carte 3Dfx optionnelle

Voici l'adaptation 3D du célèbre Montezuma, un jeu de plates-formes sur Apple II et Amstrad, si mes souvenirs sont bons. Le principe reprend celui de Doom, mais c'est pas violent pour un rond. On rebondit sur des trampolines, on mange des bananes... bref, c'est super bien et la démo est plutôt longue.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MONTEZ.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\MONTEZ

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Touches

Touches du curseur	Pour se déplacer
Ctrl gauche	Sauter/nager
Shift gauche	Coups de poing
Espace	Coups de pied
Z	Pas latéraux gauches
X	Pas latéraux droits
PageUp	Regarder vers le haut
PageDown	Regarder vers le bas
Capslock	Bloque la vue

MYTH

Éditeur : Eidos
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Enfin la démo de l'excellent jeu de stratégie tactique de Bungie. Vous dirigez vos troupes dans un décor superbe et entièrement en 3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MYTH.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\MYTH

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Impossible de décrire promptement l'ensemble des fonctionnalités. Reportez-vous au fichier README disponible après l'installation.

SABRE ACE

Éditeur : Virgin
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Un simulateur de vol basé sur le Sabre qui exploite fort bien le Force Feedback (joystick à retour de force)

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SABRE.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Vue externe

F1	Cockpit
F2	Poursuite
F3	Aile droite
F4	Nez
F5	Aile gauche
F6	Caméra Bungie

Vue interne

Home	Vue Cockpit
End	Panneau d'instruments auxiliaire
Pg Up	Vue basse du tableau de bord
M/Pg	Vue basse carte
Pavé numérique -1	Vue arrière gauche
Pavé numérique-2	Vue arrière
Pavé numérique-3	Vue arrière droite
Pavé numérique-4	Vue avant gauche
Pavé numérique-5	Vue avant
Pavé numérique-6	Vue avant droite
Pavé numérique-7	Vue avant gauche haute
Pavé numérique-8	Vue avant 45°
Pavé numérique-9	Vue avant droite haute
Pavé numérique-/	Vue 90°

Shift-Q	Quitter
Shift -E	Éjecter
Shift -R	Armer Roquettes
Shift -T	Réservoirs
Shift -I	Voir les autres avions
Shift -P	Terminer la séquence parachute
Shift -S	Son on/off
Shift -F	Rentrer Volets
Shift -G	Rentrer train
Shift -N	Compression du temps
Shift -J	Largage des réservoirs
Shift -L	Designier un nouveau leader

1	10 % de gaz
2	20 % de gaz
3	30 % de gaz
4	40 % de gaz
5	50 % de gaz
6	60 % de gaz
7	70 % de gaz
8	80 % de gaz
9	90 % de gaz
0	100 % de gaz
-	Augmente les gaz
+	Diminue les gaz
BKSP	Largage bombes/réservoirs (après les avoir armés)

R	Recharger (Multiplayer)
I	GCI Ami/Foe Sélection
D	Vue externe instruments on/off
P	Pause
A	Auto-pilote
S	Sélection arme (guns/rockets/bombs)
O	ADF/GCI Sélection
F	Sortir volets
G	Sortir train

K	Anémomètre en Vitesse indiquée/Vitesse vraie
L	Retourner sur le leader attiré
Z	Requête ZAP
X	Verrouillage de cible on/off
C	Verrière ouverte/fermée
Y	FAO on/off
B	Aérofrenns/freins
N	Cible suivante (GCI)
M	Carte
ENTER	Tir mitrailleuse/roquettes
.	ADF (gauche)
.	ADF (droit)
ESC	quitter

SANITARIUM

Éditeur : ASC Games
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SANDEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\SANDEMO

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Marcher : En maintenant le bouton droit de la souris enfoncé, le curseur se change en flèche dorée. Le personnage marchera dans la direction donnée. Autres actions : Toutes les autres actions sont représentées par le curseur en forme de croix. Placez ce curseur sur l'endroit voulu et cliquez lorsque le curseur change. Regarder : Cliquez lorsque le curseur se transforme en loupe. Utiliser : Cliquez lorsque le curseur se transforme en main. Accéder à l'inventaire : cliquez sur le personnage puis, sur l'objet de l'inventaire pour le sélectionner. Q : Quitter

THE GOLF PRO

Éditeur : Emplre
Système : DOS

Un jeu de golf qui ressemble à s'y méprendre à un jeu de golf. Le graphisme est superbe, mais ça a quelquefois un peu de mal à tourner sous Windows 95.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur GOLF.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GOLF

REMARQUE

R.A.S.

MODE D'EMPLOI

Rien à signaler, ça coule de source.

Le son plus ultra !

Un trio triomphal



SoundWorks CSW200

Boostez votre carte son Sound Blaster avec la gamme de haut-parleurs en 3 éléments de Creative. Vous découvrirez un environnement sonore que vous n'aviez jamais entendu jusqu'alors.

Vous vibrerez à chaque instant. Le souffle du vent, le bruit du moteur et de la foule. Chaque collision et chaque crissement de pneus dans les virages. Aussi réel que si vous y étiez.

Conçu par Cambridge SoundWorks, les experts du Home Theater, notre système de satellites / caisson de basses amplifiés vous offre une puissance phénoménale et des performances extrêmement fidèles avec un son enveloppant et des basses du tonnerre.

Découvrez / Expérimentez ce phénomène chez votre revendeur le plus proche ou téléphonez au 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

Caractéristiques et spécifications

- Caisson de basses séparé à poser sur le sol pour des basses 4 fois plus puissantes que des haut-parleurs traditionnels
- Sortie électronique conçue sur mesure pour un son lisse, pur et naturel
- Bi-amplification des basses et des moyennes fréquences à haut volume de distorsion
- **SoundWorks CSW200™** : Puissance totale 23.2 Watts RMS (200 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz,

Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz; distorsion harmonique totale inférieure à 1%. Caisson en bois pour des basses plus riches et précises

- **PCWorks CSW100™** : Puissance totale 17 Watts RMS (140 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz, Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz ; distorsion harmonique totale inférieure à 1%.



Points de démonstration PCWorks CSW100™

A2 Points-Paris 20-01 43 56 73 56 • ADD Duplicata-Paris 19-01 40 36 48 86 • Ber & Bi-Paris 11-01 53 36 80 70 • Bomicro-Paris 9-01 53 20 46 90 • Charlie 12-Paris 12-01 43 44 45 60 • Coribel Informatique-Paris 11-01 43 72 60 60 • Direct Price-Paris 13-01 44 97 89 89 • Extrapole-La Défense-01 41 02 99 00 • I.N.C-Paris 5-01 43 29 17 17 • Libtic SA-Paris 11-01 53 36 80 00 • Micro Etoile SARL-Paris 16-01 45 02 19 91 • Micro House-Paris 12-01 43 07 63 63 • Neves Electronique-Paris 11-01 48 05 10 38 • Perf Actions-Paris 14-01 45 88 22 00 • Scoregames-St-Lazare -01 53 32 03 20 • Surcouf-01 53 33 21 87...

Produits également disponibles dans les magasins Boulanger • Carrefour • Continent • FNAC • Hypermédia • etc...

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Copyright 1998, Creative Technology Ltd., Sound Blaster est une marque déposée et MicroWorks, PCWorks et SoundWorks, et CSW350, CSW200 et CSW100 sont des appellations commerciales de Creative Technology Ltd. Tous les autres noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis.

Si vous ne savez pas à qui envoyer vos lettres, écrivez nous à Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Enfin bon, vous voyez l'idée. Plus sérieusement (en fait à Joy, on se force à écrire des trucs rigolos mais nous sommes sinistres). Adoncques, n'envoyez pas d'enveloppes de réexpédition, nous n'avons absolument pas le temps de répondre au courrier de façon personnalisée.

Même si vous nous envoyez une lettre qui commence par "Je sais que vous ne répondez pas personnellement aux lecteurs amis...".

Même. Même si vous nous menacez. Même. Bon voilà, Sonia la maquettiste me dit que c'est bon, cette intra fait la bonne taille alors j'arrête ici. Encore un poil. Là, monsieur pomme de terre

Pas de panique, Futur Shock débarque

Vendredi 23 janvier, 15h30, la gardienne en déshabillé à fleurs (roses pourpres, les bleuets sont réservés au dimanche) vient de monter le courrier. Je lui arrache fébrilement la pile de lettres des mains et je clique la porte sans même la remercier. Je cherche fébrilement dans tous les sens, rejetant les factures France Télécom et les mises en demeure du Trésor public. Rien ! Encore une mauvaise journée en perspective et une nuit blanche qui se profile à l'horizon. Pour couronner le tout, le ciel menaçant jusqu'alors se met à tonner, l'orage se prépare et moi qui croyais aller faire une promenade de santé pour aller récupérer ma deuche à la fourrière, voilà que je fais le chemin sous la pluie. Sale journée !

Tout a commencé début décembre, pourtant à cette époque-là j'étais heureux ou du moins je croyais l'être. J'avais mis un petit bulletin dans une enveloppe, et expédié le tout, le cœur débordant d'espoir et de gratitude en allant moi-même porter la missive à la poste du coin. Puis les symptômes ont commencé. D'abord légers, anodins et sans gravité. Ensuite les choses se sont envenimées, le sommeil me fuyait. Le matin, les yeux glauques et sans expression, je ne réussissais plus à avaler la moindre chose. Enfin, aux bouffées d'anxiété et de stress a

succédé une profonde dépression teintée de désespoir et d'affreuses pensées d'autodestruction.

Alors depuis ce jour-là je marmonne tout seul à chaque minute : "Mais bon sang, quand est-ce qu'ils vont me l'envoyer mon jeu gratos ?"

L'ironie poursuit par le fisc

Retrouvez le sommeil, recouvrez l'appétit. Nous avons été submergés par de nombreuses réponses, mais comme promis tous les participants ayant envoyé leur bulletin dans les temps recevront Terminator Futur Shock gratos. Près de 20 000 adresses à saisir, colis à envoyer, c'est monstrueux. Nous avons même été obligés de presser une seconde cargaison de CD. Mille excuses donc pour le retard, et encore un poil de patience, la seconde vague d'envois vient de partir, une troisième et dernière est en cours de traitement.

Upgrader son PC Monoprix

J'ai, il y a quelque temps, acquis un Pentium 166 MMX par le biais d'un supermarché, sur un coup de tête. Bien que celui-ci ne m'ait jamais déçu et me procure de bons moments, il est devenu trop petit (carte mère incluant la carte graphique, peu de Bus PCI et donc pas de place pour une vraie carte accompagnée d'une 3Dfx). J'ai donc eu de la chance, mais c'est cher ! Une des solutions envisagées est de garder mon CPU, ainsi que ses périphériques (carte son, lecteur CD, lecteur de disquettes, le disque dur et les 16 Mo de mémoire), de monter le tout sur une carte mère Miel 430 Tr Intel 512 Ko, de rajouter de la Ram, une carte graphique S3 3D Virge 4Mo et une Maxi Gamer 3Dfx et d'insérer l'ensemble dans un boîtier de tour moyen. Pour le changement de CPU, on verra l'année prochaine, de toute manière j'aurai déjà un ou plusieurs trains de retard.

Cela entraîne une ribambelle de questions : je bricole, mais ces opérations sont-elles à la portée de tout le monde ? Devrais-je faire appel à un pro ? Les informations de mon disque dur

seront-elles effacées ? Ma version de Win95 rendue avec le PC est-elle complète pour une réinstallation ?

Les drivers, récupérés sur les disquettes de sauvegarde, pourront-ils me resservir ? Mon choix de matériel est-il judicieux ?

Eric Massol, Alfortville

Pas de panique. Un assembleur digne de ce nom se fera un plaisir de vous monter gratos le petit monstre : ce serait trop bête de griller une carte en effectuant une fausse manip'. Votre solution me paraît tout à fait rationnelle, et je profiterai de cette lettre pour rappeler que les configurations proposées en grande surface ne sont pas évolutives et que, même si leur prix semble de prime abord très compétitif, ces machines demandent, comme vous pouvez le constater, un gros investissement pour être upgradées. Il n'y a pas de raison que votre disque dur soit effacé lors de l'opération, réservez tout de même par sécurité 200 Mo d'espace libre pour la réinstallation de Windows. Oui, vos drivers récupérés seront indispensables. Oui, votre Windows 95 fourni avec le premier PC est évidemment réutilisable à condition qu'il soit sur CD. Sur disquettes, c'est un peu plus compliqué. Enfin, votre choix de configuration me paraît tout à fait satisfaisant, avec une petite réserve cependant quant à la 3Dfx : n'oubliez pas que ce mois-ci la 3Dfx 2 va sortir, ce qui devrait (il n'y a pas en d'annonce officielle) entraîner des baisses de prix.

Très chères 3 %

Ça fait pas mal de temps que je cherche désespérément un test sur des CD-Rom d'Astrologie dans Joystick, sans résultat... Je commence à douter de l'intelligence de mon frère qui dit que ce magazine est le meilleur du marché. Alors prouvez-moi que j'ai tort en me renseignant !

Merci de m'éclairer plus précisément :

- "L'encyclopédie de l'Astrologie", Alsyd multimédia
- "Horoscope 2000", Alsyd Multimédia
- "Horoscope & Thème astral", Softkey

Elles arrivent effectivement. Aux débuts de Joystick, 1 % de nos lecteurs étaient des leetrees. Aujourd'hui, nous faisons le chiffre record de... 3 % (tandis que 40 % des utilisateurs de PC sont des femmes). Pas de quoi frimer, d'autant que 20 % des rédacteurs de Joy sont des rédactrices. Je tombe donc sur cette lettre à l'écriture toute ronde, mon sang de vieux déguenlasse ne fait qu'un tour et me voilà à arpenter la rédaction en grommelant : "Qui s'y connaît en astrologie ?!!" Les réponses vont du silence affligé au silence cousterné. Il est encore loin le temps où Joystick sera rebaptisé "Mon PC sans applicateur". Je remarque finalement, dans le lot, un silence différent, un silence honteux, surmonté d'une tête rongissante. Stéphane Leclercq, notre correcteur photographique. Timidement, il lâche : "L'astrologie... je m'y suis intéressé...". Je retiens un juron. J'insulterai ce supôt des sectes une fois qu'il m'aura dévoilé son savoir. Il utilise "Horoscope 2000". Il sait qu'une version étendue intitulée Andromède 3000 ne va pas tarder à sortir. Il a sûrement lu les nouvelles de ce mois-ci. Il a jeté un coup d'œil à "Horoscope & Thème astral" et l'a trouvé superficiel et mal fichu. Un vrai puits de culture astrale. Je le remercie, l'insulte copieusement, et constate horrifié que mes collants sont filés.

Modules étranges

Il y a deux choses que j'adore dans le CD, dont vraiment je suis un grand fan : les demomakers et les modules. Où pourrions-nous nous procurer ces produits ? Est-ce simplement des lecteurs qui les envoient (bravo les gars pour vos œuvres superbes !) ou alors peut-on les trouver sur le Net ou dans le commerce ?

Il arrive que des lecteurs nous envoient des démos, mais nous les trouvons la plupart du temps à l'adresse suivante : www.horinet.org. Quant aux modules (musiques au format .mod), il n'y a pas vraiment de site généraliste. Pas d'autre solution que d'aller au charbon : effectuez une recherche avec Alta-vista ou Yahoo sur le mot "MOD".

ACTION TOTALE!

ULTIMATE RACE PRO

Ultimate Race Pro™, c'est de l'action automobile pure! Cette course d'arcade va pousser votre carte accélératrice 3-D jusqu'à ses limites! Retrouvez des effets spéciaux époustouflants aux graphismes extrêmement réalistes: reflets du ciel, projection de boue, étincelles, traces de pneus, pluie, orages et brouillard.*

Ultimate Race Pro™ est une terrifiante course à grande vitesse contre de véritables adversaires (via Internet, réseau, modem ou lien en série) ou contre des concurrents contrôlés par l'ordinateur. Lancez-vous sur 16 pistes différentes en course contre la montre, record de tour ou mode 'fantôme'.

Ultimate Race Pro™. Encore plus vite. Encore plus fort!

CD-ROM



www.ultimaterace.com

MICRO PROSE

www.microprose.com

©1998/1997 Kalisto Technologies. Tous droits réservés. Ultimate Race et Kalisto Entertainment sont des marques de Kalisto Technologies. MICRO PROSE est une marque déposée de MicroProse Ltd. *carte 3-D recommandée mais pas indispensable. Les principales cartes 3-D sont toutes supportées.

Cyrille Baran

Bill 1 Brother

A VOS ORDRES CHEF



Telex

France Télécom, noire capain le vampire,
 passe en ses pages blanches sur Internet :
www.nantesinfin.com A cette même adresse,
 vous pourrez demander à ne pas y figurer au
 bien en composant le 0800 77 44 03. N'oub-
 liez pas que le 3611 reste gratuit les deux
 premières minutes contrairement au Nel
 qui nous soligne par hectolitre. Encore
 merci à France Télécom de nous
 faire aimer l'an 2000 au
 tarif "plein baïse".

Rumeurs

De vagues rumeurs, qui valent ce qu'elles valent, font état de l'existence d'un serveur "piraté" d'Ultima online aux Etats-Unis, délégué par plusieurs Guildes. D'autres rumeurs font état de l'existence d'un même serveur en Allemagne. D'autres rumeurs affirment que France Télécom va baisser ses tarifs.

DVD

Les choses commencent à s'éclaircir un peu au sujet du DVD. Le système Multizone pourrait disparaître au profit d'un contrôle fait par une horloge interne. Le principe est bon et a dû être imaginé par une sélection d'ingénieurs particulièrement débiles : on achète un film à l'étranger pas encore sorti en salles ici, et le DVD refuse de le lire avant un temps donné suivant le pays. Nul Nul ! Du coup, on parle maintenant d'une sortie mondiale simultanée de tous les films dans toutes les salles du monde en même temps. Ouais, on aime la simplicité dans ce milieu. Bon voilà mon conseil, n'achetez pas de DVD pour l'instant, attendez un peu et rachetez un bon vieux lecteur laser ainsi que des dizaines de disques d'occasion que les bien nantis ne manqueront pas de refourguer.

Bob Arctor joue du pipeau chez les commandos



- "Ah Bob tu tombes bien, je cherche des renseignements sur les commandos... toi qui as tout fait dans ta vie, l'aurais-tu justement fait partie d'un Commando ?"

- "Bien sûr que oui."

- "Ah cool tu vas pouvoir m'en parler alors ?"

- "Enfin oui et non."

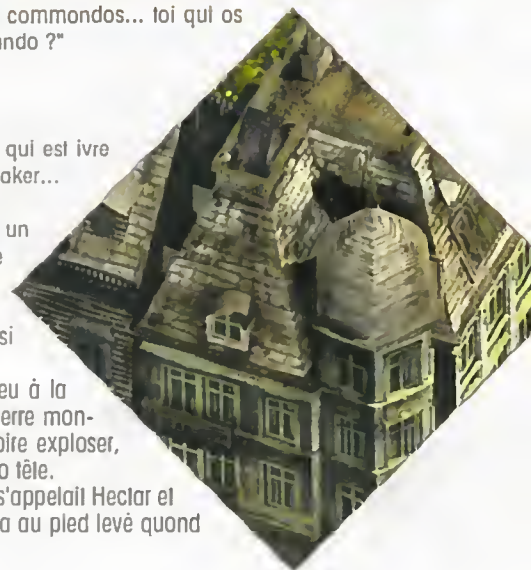
Et là, je sens le plan embrouille, mais bon entre pomme de terre qui est ivre mort et Casque noir qui fait le nouveau tube de l'été avec Music Maker...

Et là, Bob repart de plus belle.

- "Tu sais à Versailles on se doit d'avoir fait les commandos, c'est un peu un passage obligé, un peu comme les impôts ou les droits de succession. Malheureusement, à cause de ma corpulence, ces soldats m'ont mis dans la fontaine. J'ai donc possédé dix mois à faire du triangle alors que je connaissais parfaitement le saffrage, si ce n'est pas gâché..."

Bon, ok, merci Bob, tu m'as bien avancé. Commandos est un jeu à la fois tactique et stratégique qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous aurez 24 missions à passer, des tonnes de trucs à faire exploser, des tas de bidules à tuer. Merde, voilà Bob qui revient me prendre la tête.

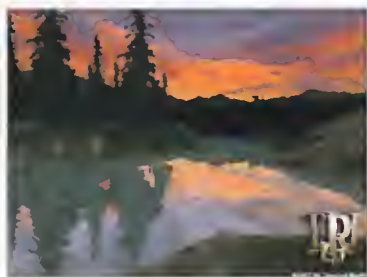
- "... et je t'ai raconté la fois où j'ai tué un ours à main nue ? L'ours s'appelait Hector et jouait du banjo au cirque Pinder. Mal, je remplaçais le clown Zaza au pied levé quand tout à coup, John Wayne en personne..."



Un moteur pour gros cylindres

Terminal Reality, la boîte de développement de Monster Truck Madness, développe un nouveau moteur pour le second volet. Ce moteur ou deux noms de Phobos2 est encore secret. Seuls, quelques merveilleux screen shots donnent un aperçu de ses capacités graphiques.

En dehors de Monster Truck Madness 2, il saurait aussi pour d'autres jeux dont les noms n'ont pas encore été dévoilés. En attendant de plus amples renseignements, voici quelques images qui vous feront patienter. Pour en découvrir d'autres, branchez-vous sur le site de Terminal Reality à <http://terminalreality.com>.

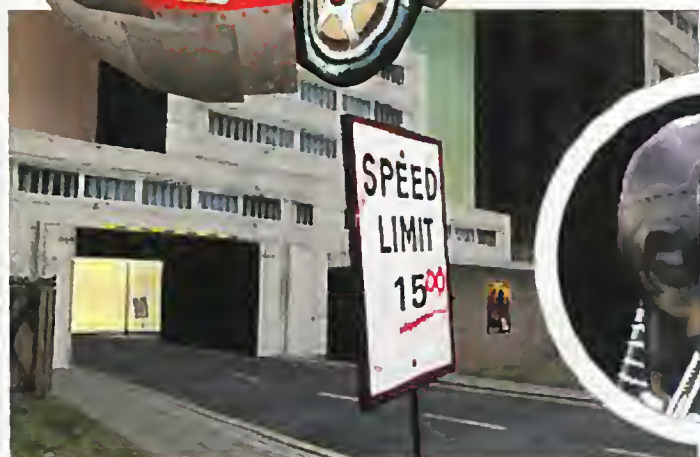


La fièvre de la censure

Après les essais pour censurer le Net, les gouvernements s'attaquent aux jeux. On connaissait déjà les efforts du gouvernement allemand à propos de Carnage et tout récemment les problèmes que Quake 2 a rencontrés chez nos voisins. Mais bon, de la part des Allemands, on s'attendait à tout. Apparemment la fièvre a gagné les Etats-Unis. La magistrature de Floride s'est réunie dernièrement pour discuter d'un projet de loi interdisant tout étalage ou exhibition de violence dans le jeu vidéo. Mais grâce à Dieu, le lobbying des industries du jeu vidéo est suffisamment puissant pour limiter la casse comme il l'a déjà fait. Dans les états de New York et du Missouri, le même type de loi avait été déclarée inconstitutionnelle. Merci Messieurs.

Le 3 mars ? j'ai autre chose à foutre

Bill Gates vient d'être invité, par le Congrès américain, à venir féliciter le 3 mars prochain. Seulement voilà, il aurait fait répandre, par un porte-parole de Microsoft, qu'il avait autre chose de prévu. Normal quand on est maître du monde.



Carmageddon II Carpocalypse Now



Après avoir déclenché crises cordloques, arrêts respiratoires et éruptions cutanées chez certaines âmes prudes, SCI remet le couvert avec la préparation de Carmageddon II. Loin d'avoir été refroidis par la levée de bauciers causée par le thème même du premier épisode, ces psychopotes de programmeurs nous promettent encore plus d'action pour le second. Messieurs les fabricants de produits pharmaceutiques, merci de prévoir un stock de Tranxène, ça risque d'être utile chez les censeurs. Mais

ban, an n'y est pas encore puisque la sarlle du jeu n'est pas prévue avant quelques mats. Bien évidemment, toutes les cartes d'accélération 3D seront à la fête, avec du 640*480 en 16 millions de couleurs parties à l'écran. Ça va en faire des dégradés disponibles pour le rouge. Surtout que ces salaperles de piétans seront désormais à la source palygane et que du coup, vous pourrez très bien n'orra-cher que le bras au la jombe de cette femme enceinte tentant désespérément d'échapper à vos roues. Pour certaines voitures utilisent un moteur à réaction, il sera même possible de brûler les poissons insouciés, pendant qu'ils attendent sagement que le feu soit au rouge pour traverser dans les clous. Les cons. Et comme vous êtes du genre frimeur, vous pourrez sauvegarder vos plus belles boucheries, histoire de rire entre amis de ces plaisirs simples de la vie. Ah j'oubliais, il y aura même des ambulances qui viendront ramasser les restes de vos victimes. Manque plus que Diana pour que l'éclat soit total. Est-ce bien raisonnable ? On s'en faut, l'humanité n'a pas attendu les jeux vidéo pour massacrer ses semblables.



FALLOUT dehors !

Sale nouvelle pour tous les "futurs" fanatiques de Fallout. Tim Cain, le grand monitou du projet, s'est barré d'Interplay avec quelques autres têtes pensantes, "déçu par tous les problèmes de licence, le retard de parution et d'autres choses plus internes", selon ses papas. Du coup, verra-t-on jamais un Fallout II ou scénario aussi bon ? Tim Cain, quant à lui, s'est remis au boulot en essayant de recréer un concept de Role Playing original. On lui souhaite tous les succès possibles, il les mérite.



Billou Belgique

Un voyage en Belgique sans aucun problème pour Bill Gates où il a parlé de plein de choses super intéressantes avec les gens les plus avancés technologiquement parlant. Son emploi du temps était bien rempli et il s'est dépensé dans des activités très éclectiques ! : il a remis en main propres quelques versions de Windows 95 à de grands brûlés de l'hôpital d'Etterbek, a remplacé les cartouches de toner de toutes les photocopieuses des boutiques Copy Top, a fait un passage à l'usine Citroën de Poolevörde pour acquérir une voiture de collaborateur à bas prix pour finir son voyage à la cafétéria de l'aéroport où il a ingurgité un plat de moules au fromage avant de re-partir, satisfait. Rien d'autre d'intéressant à signaler.

Braderie chez Matrox

Aux Etats-Unis, Matrox a décidé de baisser le prix de sa carte 3D M3D jusqu'au tarif époustoufflant de 500 balles. Chouette en attendant que la 3DFX2 arrive ici, on pourrait pas demander à nos copains de chez Guillemot de baisser un chouïa les prix ?

Hover booked chez SCI

SCI, les géniteurs de Cormogeddon, sont actuellement en train de bosser sur un jeu de course dénommé Xtreme Machine. A l'heure où vous lirez ces lignes, des p'tits gars besogneux s'arrachent le cortex à mettre au point un soft mettant en scène des hoverscrafts (aéragisseurs pour les Français), tous richement dotés d'une dizaine d'armes. Maintenant d'anc, c'est-à-dire en direct juste maintenant où je vous parle, les programmeurs sont en train de déboguer la routine d'affichage des explosions, puisque il y avait un problème sur la pile FF et que franchement ça déconnoit grove. Bon, en un mot comme en cent, ça cousera 3Dfx, effets spéciaux (geysers, éruption de lave, etc.), bâtiments entièrement destructibles, passages secrets, niveaux de nuit et enfin multijoueur. Ah oui, vu le type d'engin, vous pourrez aller aussi bien sur la terre que sur (ou sous) l'eau. Actuellement bientôt disponible sur vos moniteurs, en attendant Cormogeddon 2 dont on cause d'ailleurs quelque part dans le coin.



Inside, outside, partout

Après Nvidia et ATI, c'est au tour d'Intel himself de se lancer sur le marché de la 3D avec un nouveau chip développé conjointement avec Real 3D (dont la majorité des capitaux sont détenus par Intel et Lockheed Martin). Répondant au doux nom de i740, la bestiale devrait faire son apparition sur diverses cartes, à commencer par Diamond. En ce qui concerne les performances, on ne sait pas grand-chose pour le moment, si ce n'est que le i740 devrait se rapprocher d'un Riva 128.

Une conduite très sportive...





Technologie standard

Daniel Ichbiah, l'un de nos collaborateurs fréquentant de manière quasi régulière les pages de notre beau magazine vient de terminer un nouveau bouquin nommé "Cyberculture" aux éditions Anne Carrière. Attention, il ne s'agit pas, comme le titre pourrait le laisser penser, d'une filonie de lieux communs sur le thème, destinés aux Infos du 20 heures mais plutôt d'une analyse globale de ce monde un peu trop éclairé par le feu des projecteurs. Les opinions personnelles sur les technologies fleurissent à tous les chapitres et sont souvent commentées sur un ton acerbe.

Daniel Ichbiah

Cyberculture



Comment parler cyber, séduire un partenaire cyber, se faire embaucher par un patron cyber, et mille autres clés pour entrer dans l'ère cyber.

Anne Carrière

Humour

Telex

Alors que j'étais sur Irc, le gars Exxos m'attrape par le sac à main et me dit "Hep mon petit père, t'en veux de la bonne, de la fraîche, va donc mater à cette adresse www.mygate.org/1120rcnib7nib16fm/595/page7.htm et surtout tu dis pas que c'est mal qui t'ai envoyé là-bas, ma vie est en danger, les petits gris veulent ma peau." Je suis allé voir, depuis je ne dors plus et mon com-flokes à un goût de papier mâché.

Capital de non-risque

En deux ans, Microsoft a claqué près de 3 milliards de dollars dans les start-up de haute technologie. Traduisez, Microsoft entre dans le capital d'un maximum de sociétés prometteuses pour en prendre le contrôle au cas où. Après ça, Microsoft saute sur les gros salons du genre Comdex à Las Vegas, et explique à ses nouveaux collaborateurs qu'il ne faut pas investir dans les sociétés concurrentes de Microsoft. Pour exemple, Microsoft a acquis 5 % de VDOnet, 10 % de Progressive Network et dépensé 75 millions de dollars pour acheter Vxtreme. Dans sa grande impartialité, Microsoft n'a pas déclaré s'il comptait dépouiller ses nouveaux associés de leurs nouvelles technologies. Quant à la loi antitrust, Bill Gates s'en fout, il est très riche.



Jeu inconnu cherche proprio

Voilà, ce mois-ci, on vous a balancé la démo d'un jeu qui nous semble fort prometteur. Oul, dans le CD-Rom de Joystick bien sûr. Sanitarium, développé par ASC Games, est un jeu d'aventure avec un mode de vue plus ou moins isométrique et qui nous était tout à fait inconnu jusqu'à aujourd'hui. Du coup, on ne connaît ni l'éditeur, ni le distributeur. Jetez-y un coup d'œil tout de même, il a l'air aussi passionnant et déjanté qu'un Dark Eye ou un Harvester. A suivre, et de près.

Même que Ouais

Billau doit être travaillé par sa conscience. Il a déclaré, l'autre jour sur Scie Haine Haine, la chaîne des rapports humains, qu'à 42 ans, il avait refilé 500 millions de dollars à des œuvres de bienfaisance. Ça, c'est bien, c'est même très bien. On ne peut qu'encourager. Là-dessus, il n'a pas pu s'empêcher d'ajouter que ses donations étaient supérieures ou égales à celles de Ted Turner... Oul, j'ai cru qu'ils nous l'avaient changé !



www.chateauversailles.com

On nous annonce l'ouverture d'un site officiel consacré à Versailles où on trouvera une multitude de renseignements sur la ville et son histoire. Bien sûr la visite du château, son architecture et son parc, rien ne vous sera épargné mais le site met aussi l'accent sur des aspects sur lesquels le web est d'habitude plus discret comme le mobilier (tiens, je vends des meubles pas cher), la décoration (des rideaux aussi), ou encore un calendrier des manifestations culturelles à venir (j'ai des calendriers en double emploi). Un grand site pour une cité qui lui a plusieurs reprise la capitale de la France (non, je ne possède pas des actions sur le site mais j'y habite et j'ai des apparts à vendre). En fouinant un peu, on peut aussi y trouver des dossiers complets, préparés, destinés aux enseignants voulant aider leurs élèves à préparer des exposés. Pour les trucs à vendre, écrivez à la rédaction.



T'as pas cent balles ?

Après s'être traité au marché des configurations grand public, Compaq se lance à l'assaut des stations de travail. En effet, d'après l'ISPs, organisme d'analyse gérant un œil sur le Web, 40% des solutions serveurs installées l'année passée étaient des stations Compaq tournant sous Windows NT. Sun, qui dans le même temps a installé 38% de stations tournant sous Unix, commence à s'inquiéter car c'est la première fois qu'un concurrent vient piéler ses plates-bandes. Du coup, Compaq se sent pousser des ailes ; la société à suivre vient d'acheter Digital Equipment pour près de 10 milliards de dollars. Digital Equipment, c'est Digital quoi, l'initiateur à la fin des années 80 de la mini-informatique avec le PDP puis le VAX, connus de nos jours pour leurs processeurs Alpha. Autant dire que Compaq devient donc le premier concurrent d'IBM. Il faut dire qu'il s'agit de la plus grosse acquisition jamais réalisée dans le secteur informatique.

Plein les fouilles

Infogrames vient de communiquer son bilan financier officiel pour le second semestre 97 680 millions de francs de ventes, c'est cent soixante-cinq pour cent d'augmentation par rapport à l'année précédente. Ce bon résultat officiel est apparemment dû au rachat officiel de Phillips Media et de quelques éditeurs étrangers, sans parler des licences porteuses comme les schtroumpfs ou des titres phares comme V-Rally (1,5 millions d'unités vendues sur PlayStation). C'est bizarre, on ne porte nulle part d'infonie. Comme c'est bizarre.

Des monstres de puissance...



AM ANNEX

SEGA PC

SEGA SPORTS

BLU

Telex

Un Inconnu qui passait dans le couloir me demande de préciser que Unreal sort bien mi-mai et Duke Forer en novembre. Voilà, c'est désormais chose faite.



Simulateur de photographie de sport

Vous avez toujours rêvé de faire partie de la cohorte nerveuse des porteurs de télé-objectifs avec doubleur de focale. Vous admirez ceux qui, le dimanche sur les courts de Roland-Garros, shootent avec passion les efforts musclés et vains de grands bambins millionnaires de la baballe. Grâce à ce soft, devenez vous aussi un photographe de sport bronzé. Ah non, finalement c'est juste un jeu de tennis : Game Net & Match. Comme la rituelle prière tennistique d'après messe sportive, «Je, set et match». Appelez le Samu, il y a un gars chez Blue Byte qui a avalé un clown.

Bill Brother 2

Poignée de main avec le dernier Premier ministre, conférence de presse commune avec celui des Economies... Nos zénarques à nous, ils sont fascinés par les myrïades ricains à lunettes : après Juppé, c'est Strauss-Kahn et Jospin qui reçoivent Billou. Ou alors ils s'imaginent qu'ils vont redorer leur blason devant les électeurs (merde, c'est nous !) en se montrant en compagnie d'un gars qui n'est poursuivi que pour intrusion à la loi onillrusi ? A les voir l'accueillir comme un chef d'Etat, je me pose une question : c'est quoi le PIB de Microsoft par rapport au chiffre d'affaires de la France ? Pourtant, les chiffres, c'est pas mon truc.



encoches, cool, ça marche. Image 3, mince, ça décanne, mes lacets dépassent et traînent par terre, chui obligé de faire un grand nœud par dessus leur bunjeez. J'ai l'air d'un grand can déguisé en petit can. Je relis leur notice pour vérifier si je ne me suis pas gouré. Il y est précisé : "Avec les bunjeez, le laçage entre dans le troisième millénaire !". Ah, OK. Je calle l'inutile bidule à la poubelle.

<http://www.bunjeez.com>

Les maîtres du Mah-Jong

Un jeu de mah-jong plus un jeu de stratégie. Résultat de cette étonnante addition : Les maîtres du Mah-Jong. Tout commence par une partie de mah-jong normale excepté qu'au cours de la partie, il est aussi possible, par des combinaisons de pièces, d'invoquer des créatures et de lancer des sorts qui interviendront durant la phase stratégique. Une fois la partie de mah-jong terminée, on passe à une carte sur laquelle se joue un wargame très simple avec les créatures invoquées. Puis le jeu recommence. C'est en français, édité et distribué par Profil.

Rien

Courant toujours après l'insupportable frénésie des pins, ils ont inventé les pogs, les slickers, les dunkers. On sent bien que l'inspiration vient à manquer, mais ils ont quand même trouvé un nouveau moyen de nous transformer en hammes-sandwichs : les bunjeez. Ce sont des cochonneries en plastoc censées remplacer le nœud des lacets. L'incantable progrès quoi. Je me plonge dans le mode d'emploi... Image 1, je passe mes lacets là et là dans leur bidule rond. Image 2, "snap snap" mes lacets se coincent dans des

Pom pom pom pom !

Merci de participer à la bonne lecture de cette news en lisant le titre sur un air connu de Wagner. Bien. Apple, d'anc, annonce un résultat financier pas pliqué des vers pour le début de l'année. Ses profits sont effectivement en hausse de 47 %, ce qui n'est pas si mal pour un... enfin... comment dire... une boîte qui était dans le coma depuis quelques temps. Parallèlement à ça, Mac OS 8.1 viendra désormais hanter les Mac en attendant Allegro, le prochain de la série des O.S. prévu pour le cours de l'année. Euh, Beethoven.

Au secours ! Apple revient

Dans le quotidien "Libération" doté du 6 février dernier, Apple Computer s'est offert un joli cahier publicitaire centré de quatre pages. Les intertitres sont d'une fable originalité : Apple relève le gant, Apple touche et fait maiche, l'ordinateur domestique vraiment domestique, G3 : plus loin, plus fort et surtout plus vile. Sur la quatrième de couverture, on retrouve le leitmotiv communicatif de la firme, à savoir une page dédiée aux personnalités "anticorporatistes" où opposent les portraits de Gandhi, Einstein, Picasso, Cassius Clay. Un sacré contraste !

Telex

Le provider America Online a annoncé son intention de devenir le premier provider en Chine. Ils ont choisi comme partenaire le groupe China Internet Corp of Hong Kong, ce qui tombe plutôt bien vu qu'ils sont du coin.



SEGA Touring Car Championship



- Conversion sans faille du jeu d'arcade
- Sensation de vitesse extrême alliée à une conduite très sportive
- 5 circuits très variés dont 2 cachés
- Les performances de chaque bolide sont identiques à leurs caractéristiques réelles (différents réglages et paramètres possibles)
- Chaque voiture est représentée avec un grand souci de détails (logos des sponsors, aérodynamisme, bruitage réaliste des régimes moteurs...)
- Mode 2 joueurs en écran splitté
- Jouable jusqu'à 8 en réseau

A partir d'un PC Pentium 90 Mhz
(133 recommandé) avec Windows 95



SITE WEB : <http://www.sega-europe.com>



AM ANNEX

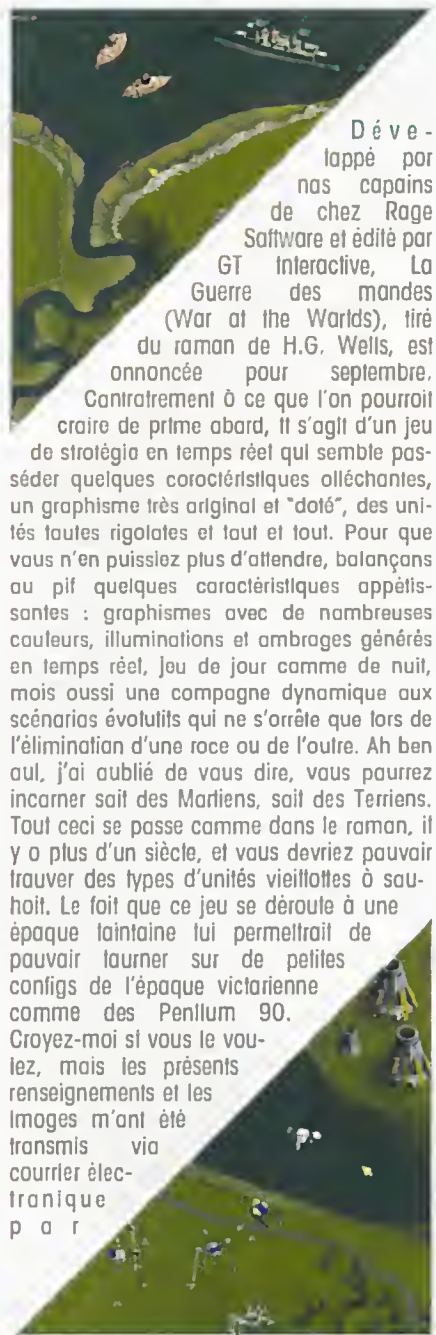
SEGA™ PC



SEGA
SPORTS



La guerre des mondes



Développé par nos capains de chez Rage Software et édité par GT Interactive, La Guerre des mondes (War of the Worlds), tiré du roman de H.G. Wells, est annoncée pour septembre. Contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel qui semble posséder quelques caractéristiques oléchantes, un graphisme très original et "doté", des unités toutes rigolotes et tout et tout. Pour que vous n'en puissiez plus d'attendre, balançons au pif quelques caractéristiques appétissantes : graphismes avec de nombreuses couleurs, illuminations et ombrages générés en temps réel, jeu de jour comme de nuit, mais aussi une campagne dynamique aux scénarios évolutifs qui ne s'arrête que lors de l'élimination d'une race ou de l'autre. Ah ben oui, j'ai oublié de vous dire, vous pourrez incarner soit des Martiens, soit des Terriens. Tout ceci se passe comme dans le roman, il y a plus d'un siècle, et vous devriez pouvoir trouver des types d'unités vieillottes à sahoit. Le fait que ce jeu se déroule à une époque lointaine lui permettrait de pouvoir tourner sur de petites configs de l'époque victorienne comme des Pentium 90. Croyez-moi si vous le voulez, mais les présents renseignements et les images m'ont été transmis via courrier électronique par



Hexen II et plus si affinités

La guerre des add-on continue et Hexen II propose son mission-pack pour avril 1998. Deux nouveaux environnements (un château fortifié et un paysage bien chateaux, genre neige et glace), quatre nouveaux monstres terrifiants (entin mal, il me tont pas peur, mais vous, je sois que vous êtes sensibles) et plein d'améliorations quant à la façon de traverser les vitres, elle-même fonction de l'énergie cinétique et de l'angle d'attaque. En fait, la grande nouveauté, c'est l'opposition d'un nouveau personnage à incarner : un démon, et de sexe féminin s'il vous plaît ! A la vue des papattes de la dame sur les screen-shots, elle a pos l'air commode. Ou alors c'est de l'eczéma.

10 contre 1 que je passe en dessous

"Chié j'ai perdu mon port!" C'est ce qui est ressorti de la première lecture de la boîte noire de l'avion A6 Prowler qui a sectionné le câble d'un téléphérique en Italie, tuant du même coup vingt personnes. Après avoir effacé l'enregistreur de vol suite à une "erreur de manipulation" qui a entraîné des dégâts irréparables sur l'altimètre de l'appareil, l'US Air Force n'a pas manqué de remercier les autorités Italiennes de leur précieuse collaboration.

Devant les questions que le gouvernement italien révolté de passer devant une enquête aussi bien menée, le Pentagone a répandu "Ta gueule" par valise diplomatique. Le malheureux pilote, qui est entré depuis en maison de repos près de Washington DC, aurait déclaré : "Je comprends pas, je me suis entraîné des heures sur Flight Simulator 98, et j'ai même le scénario disk sur l'Italie." Vous allez voir que l'OTAN va porter plainte contre Le Guide du Routard...



Telex

D'après Intel, grâce à son nouveau système de cache "Quick Web", il serait possible de doubler la vitesse de votre browser favori. Vous passeriez donc de 10 000 balles par facture à 5 000. Ou inversement, le gain de vitesse vous fera rester deux fois plus longtemps devant votre écran, histoire de savourer ce nouveau confort. Ouais bon, au final on dépensera toujours autant de thunes, quoi.

Mon Force Feed-Back s'appelle "Ta Gueule"

Extraordinaire ! On s'en doutait depuis bien longtemps mais la chose commence à devenir officielle et s'est propagée comme une traînée de poudre sur notre forum on-line : le ventilateur du Force Feed-Back n'a d'autre utilité que la production d'un bruit énervant. Mieux encore, les ingénieurs de chez Microsoft l'auraient placé là seulement au cas où. D'ailleurs, les nouvelles séries des Sidewinder en sont totalement dépourvues. Bon, bien sûr, il est déconseillé d'ouvrir votre Joystick vous-même rapport à la garantie, mais des petits malins ont consacré une page Web à un "Removal Guide". Sur http://w3.one.net/~mszabo/forceone/lanremoval/lan_removal_instructions.htm

America Offline

Après le licenciement d'une centaine de personnes, le fournisseur d'Internet pre-mâche American On-Line USA vient d'annoncer qu'il renonce à poursuivre le développement du site "Cyber Park" une offre de jeux on-line qui paraissait très prometteuse.

Un ancien Virus revient

■ Virus vous vous souvenez ? ? ? Non ? Distribution de claques générale pour vous punir. Ce jeu fabuleux était un best-seller sur des bécanes comme l'Atari ST. Eh bien il va nous revenir sur PC à une date indéterminée sous le nom de code (peut-être provisoire) de V2000 (comme le standard vidéo de Philips). Fort heureusement, en bons journalistes d'investigation que nous sommes (non je plaisante), on a réussi à retrouver son antre et à en photographier une version assez peu avancée mais qui annonce le produit d'ores et déjà plein de promesses. Pour le

moment, le gameplay général n'est pas déterminé mais on retrouvera un petit vaisseau qui se baladera dans des mondes aux graphismes et aux paysages fort différents (médiéval, sous-marin, enfer, campagne laudaise, etc.). Les animations des ennemis et des populations de ces mondes s'avèreront très bien foutues. On vous en dira plus bientôt, promis, juré, splurl ! (craché).

Bob Arclor



LES VISITEURS Le jeu

SUR PC CD-ROM

**"MORTECOUILLE
CE JEU
EST DIABLERIE !"**



Ils débarquent chez vous
en mars

www.lesvisiteurs.com



Observateur



HEWLETT
PACKARD

Ubi Soft

En mars **3** NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

Microsoft

NEW Laissez-vous griser par la vitesse et les sensations fortes ! Entrez dans la compétition ! Conçu et testé par des pilotes et des ingénieurs de course, **Cart Precision Racing** est à la pointe du réalisme : jouabilité maximale, design et comportement des voitures fidèle à la réalité, circuits et pilotes officiels, multiplicité des réglages, mode multijoueurs en réseau, modern au internet...






Découvrez le catalogue PC CD ROM **GRATUIT**
28 pages couleurs disponible chez Micromania !!

Micromania du CD Rom PC

LORDS OF MAGIC

NEW Tremblez, paisibles habitants d'Uruk ! Balkoth le nécromancien arrive. Successeur du célèbre **Lords of the Realm II**, ce jeu est un superbe wargame médiéval et fantastique. Jeu entièrement en 3D où s'entremêlent magie, démons, diplomatie et batailles...




WARHAMMER DARK OMEN

NEW Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...




MYTH

NEW Plongez dans un univers unique et combattez les forces du mal dans de sanglants affrontements. Jeu de stratégie en temps réel, Myth, grâce à son moteur graphique très poussé nous offre un graphisme, des effets de lumière et une gestion météo impressionnants, à travers une formidable épopée de 25 missions.




CROC

NEW C'est la plateforme 3D dans toute sa splendeur ! La liberté de mouvement est totale. Le petit crocodile recueilli par les Gobbos peut courir, nager, grimper, sauter et faire plein de galipettes dans tous les sens.




STAR CRAFT

Dernier né de Blizzard Entertainment, ce jeu est le digne successeur de Warcraft. Dans un univers futuriste où 3 races d'aliens, dotées de caractéristiques différentes s'affrontent, ce jeu est un mélange de stratégie et de gestion.




UBIK

NEW Incarnez Joe Chip et déjouez les plans de la Hollis Corporation, société d'espionnage réunissant les plus dangereux du continent Nord-Américain. De multiples angles de caméras, des personnages modélisés en 3D dotés de dizaines de pouvoirs et une ambiance sonore unique. Une superbe adaptation du célèbre roman de Philip K. Dick par Crya.




BLADE RUNNER



TOP Los Angeles - 2019 ! Les répliquants sont de retour. Vous êtes Ray Mc Coy, flic désabusé, chargé de débusquer ceux qui ne sont pas humains. Grâce à une grande liberté d'action, chaque nouvelle partie sera différente. Ce jeu d'aventure, graphiquement stupéfiant, recrée avec bonheur l'incroyable atmosphère du film.





TOMB RAIDER II

La belle Lara part à la recherche de la relique «Dague de Xian». 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres.

AGE OF EMPIRES

TOP Présédez au destin de l'une des douze civilisations antiques : bâtissez d'immenses cités, levez de puissantes armées et trouvez de nouvelles technologies. Exploitation de ressources, exploration, diplomatie, conquêtes... Seul ou à plusieurs, voici la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel.




Un jeu d'aventure... **NEW**... complètement délirant !!

La petite fille de la Sorcière Malcombe veut se venger de Montmirail. En utilisant la magie, elle a envoyé de nombreux objets dans le passé. Vous incarnez un descendant des Montmirail, contraint à se projeter plusieurs siècles en arrière, à effectuer de multiples missions, notamment regrouper ces objets. Retrouvez avec bonheur Jacquille et Godefroy de Montmirail dans ce jeu d'aventure «délirant» !

Les Visiteurs

l'univers 100% jeu

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GARANTIE MICROMANIA
1 AN SUR TOUS LES JEUX

GRATUITE
avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges
avec la Mégacarte et 5%
de remise sur des prix canons !



* Seul sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.



Jouez en réseau de chez vous

- Duke Nukem 3D • Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2 • Quake
- Command & Conquer...



- Shadow Warrior
- Blood

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
<http://www.azursoft.fr/stadium>

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue
des jeux
(1,29 F. la minute)



La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !



LES MICROMANIA

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes **NEW**

MICROMANIA MARSEILLE
Centre Commercial Centre Bourse
13001 Marseille **NEW**

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans **NEW**

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Cial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

Ouverts tous les dimanches
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Cial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan
62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Cial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Termin
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

L'affaire des émulateurs censurés !

Vous avez été nombreux à nous signaler une erreur de maquette dans le petit dossier sur les émulateurs du mois dernier. En effet, page 58, deux colonnes se terminent au milieu d'une phrase. Comme on est sympa, on va vous les réécrire. Donc, dans la colonne Zx spectrum, il faut compléter par : "...-tuitotit, lolololola." et celle de l'Amiga par "... on s'en fout cor c'est comme ça et c'est tout ! zim bam boum !". En gros, vous n'avez rien loupé. Y a aussi un autre bin's. Certaines adresses, comme celle du T199 4/, ont bougé entre-temps, mais vous pourrez retrouver l'intégralité de ces adresses sur le site Web de Joystick ou <http://www.joystick.fr>. Décidément, on a vraiment pas eu de bal, mais rassurez-vous, ça ne se reproduira plus, moi aussi je déteste les gens qui ne finissent pas leurs phrases parce que je ne



Sybex Sybex

Les choses sont curieusement anormales ce mois-ci : je suis pourchassé par le fisc, mon accès Internet est curieusement rapide, je commence à avoir, c'est curieux, des plaques partout sur les bras ainsi qu'à l'intérieur des cuisses, de plus, je me mets à caresser tous les lapins que je rencontre. Heureusement, tel le seul filot de normalité dans un monde décidément bien étrange, Sybex nous a renvoyé des tonnes de trucs par containers. Youpi !



le jeu qui en a 4

Il y a des ah!-ou qui promettent. Celui de Dark Reign (nommé Rise of the Shadow Hand) nous cause bien des excitations, jugez plutôt : treize nouvelles unités utilisables en solo comme en réseau, dont quatre créatures uniques pour les Gardiens de la Liberté. Vous pourrez les découvrir au cours des neuf nouvelles missions pour chaque camp. Si vous connaissez par cœur les cartes multijoueur, un éditeur amélioré permettra de créer des missions jouables à plusieurs, où vous pourrez vous allier contre l'ordinateur. La modification du terrain en cours de partie va s'enrichir de nouvelles possibilités, et on pourra notamment construire des routes ou créer des marais pour ralentir l'adversaire. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin : Rise of the Shadow Hand propose deux nouvelles armées (l'Imperium Shadow Hand et la Freedom Guard Xedite), ce qui porte à quatre le nombre d'armées différentes utilisables dans Dark Reign. Rassurez-vous, on va pouvoir juger de cela très vite puisque la sortie est annoncée pour la fin mars.

Telex

En 97, il s'est vendu 82 millions d'ordinateurs dans le monde.

Tout de même.

NEBULAMANCIE

Après Andramède 2000, célèbre logiciel d'astrologie, Alsyd annonce Andramède 3000. Je reverse promptement ma tasse. Le marc de café dit que ce logiciel sera mieux. Pourquoi ? D'après l'ordonnement des olives sur ma pizza reine, huit modèles de cartes du ciel. Merde j'ai fait un trou dans mon pull avec ma clape. Curieux la forme du trou : astrologie hindoue, astrologie sidérale. Interrogeons les élaboussures de tabasco : astro-cartographie, statistique, cycle des déclinaisons progressées... J'écrase un œuf sur un tableau de Jackson Pollock et je lis : éphémérides graphiques, calculatrice astrale. Je m'interroge et me gratte la tête. La lecture des pellicules capillaires m'apprend que la pré-clison de

ce produit permettra d'atteindre les harmoniques des points As+. Vite, je secoue une bouteille de Coca, tapisse le plafond et je vois : je vois des progressions... attendez... oul, des progressions de révolutions solaires. Hop ! Piétinons des petits suisses sur du verre pilé. Ah ! j'en étais sûr : on pourra également bénéficier d'un traitement de la révolution solaire en 24 heures. Le moment est venu de se livrer à une bonne pyromancie : je secoue un paquet de sucre glace, arrose le tout de Grand Marnier et fait flamber : le sucre caramélise et se mélange à la moquette qui se met à bouillir : voici les huit planètes hypothétiques uraniennes et le point Est. Tiens, curieux, le shampooing moquette dessine des motifs... les Ingrès solaires et lunaires me font de l'œil. Au plafond, un bout d'olive pendouille à l'extrémité d'un fil de fromage. C'est signé, Andrémede 3000 prendra en compte les anneaux.

Telex

Riven "Le livre de toutes les révélations"... tout est dit : Sybex édite une soluce qu'on peut difficilement imaginer plus complète. 180 pages écrites en gros mais pour moins de 60 balles, c'est plutôt un bon plan. Signalons pour la gloire qu'on avait déjà publié la solution dans le Booklet du n° 88 de Joystick.

Cinq fois six
ou trois fois dix

Trente millions de PlayStation, voilà un chiffre qui calme. Surtout quand on sait qu'il s'agit du nombre d'unités vendues de par le monde. Je précise parce que sinon, on aurait pu dire trois milliards de PlayStation, ça aurait calmé aussi mais ça n'aurait rien valu dire. Non, j'vous explique pour que ce soit bien clair, qu'il y ait pas d'embrouilles. Deux virgule trois, ça aurait marché aussi, mais ça aurait moins calmé. Tiens, les trois milliards, ça me fait penser qu'il faut que j'appelle mon pote Steve, un copain d'hosto. Un frère de broches en quelque sorte.

INCROYABLE RICHESSE D'ACTIONS !

SOLDIERS AT WAR™



**40Mo DE FORCE ET
D'EFFICACITE PAR
SOLDAT ! ! ! !**

Un jeu de combat tour par
tour avec tout l'héroïsme et
le drame d'un bon film de
Seconde Guerre Mondiale !

**DISPONIBLE
EN AVRIL**



40Mo D'ANIMATIONS PAR SOLDAT !

40 SOLDATS DIFFÉRENTS HYPER ENTRAÎNÉS !

PRÈS DE 40 ACTIONS UNIQUES POUR CHAQUE SOLDAT !

**PREMIER PRODUIT DU GENRE DANS L'UNIVERS DE LA
SECONDE GUERRE MONDIALE**

• **COMPREND UN ÉDITEUR DE MISSIONS ET UNE OPTION
MULTI-JOUEURS**

• **LA SIGNATURE DU LEADER MONDIAL DU WARGAMME
HISTORIQUE : SSI !**

Distribué en France par
EIDOS
INTERACTIVE
Partenaire de distribution




MINDSCAPE®

Téléportation de magnétoscopes

C'est comme ça, c'est le progrès, c'est le télé-achat. On en a déjà la gratesque parodie tous les matins à la télévision, mais c'est du sérieux, c'est l'avenir, ça va générer des fortunes, car pourquoi se baigner quand on peut se contenter de cliquer ? Marcapoly lance un pavé dans la mare en ouvrant le premier site de commerce électronique et d'électroménager, TV et vidéo en France. www.marcapoly.fr marco@marcapoly.fr 3615 Marcapoly

Salon du jeu, treizième édition




C'est un rencard bizarre. Par-laut, des grands enfants un peu chiants manipulent avec un sérieux excessif, qui son avlan en balsa, qui son petit bateau chéri, qui ses bagnaies tétécommandées. D'autres manlaques pel-gnent leurs figurines de hussards en plomb au pinceau à un poll. D'autres tordus encore blchontent leurs maisons de poupée grand luxe avec rablnet-terie en ar... et dans un coin, plantée comme un irréductible village de gaulols, la partie du salon réservée aux cinglés de jeux de rôle, de société et de gran-deur nature qui essayent de jouer dans le brouhaha des mateurs miniatures. N'empêche, ça reste l'occasion de rencontrer des éditeurs, des créateurs, d'autres joueurs et de s'affir quelques bonnes parties. Du 4 au 13 avril, de 10h à 19h (vendredi 22h). Paris Expo Porte de Versailles. Entrée 65 Francs.



Telex

Bill Gates 4
BHL 14

[illegible]

 CENTURY SOFT		BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2	
NOM		TITRES PRIX	
PRENOM	
ADRESSE	
.....		
CP	TEL	Frais de port <input type="checkbox"/> NORMAL 25F	
VILLE		<input type="checkbox"/> COLISSIMO 32F garantie 48H	
TYPE DE MACHINE		<input type="checkbox"/> CONTRE-REMBOURSEMENT 75F	
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> certifie être majeur pour CD charme		<input type="checkbox"/> CD-ROM TOTAL A PAYER	
<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE date d'expiration		<input type="checkbox"/> * Matériel 60F 48H	
No		Signature: JO 91	



Turtle Beach Malibu

Vous ne le savez peut-être pas, mais Turtle Beach, récemment distribué en France, est un constructeur connu pour l'excellente qualité de ses cartes son essentiellement destinées au marché professionnel. Avec la Malibu, Turtle Beach s'adresse enfin au grand public. Elle offre un Wave Table de 4 Mo rempli d'échantillons KURTZEIL, elle dispose d'une sortie S/PDIF, d'un processeur SRS Surround Sound 3D et du Full Duplex en hard. Elle est livrée avec les logiciels Voyetro MIDI, Audio Station 2, Audio View, MIDI Orchestrator, Jom Grid, plus 2 ou 3 gadgets. Et voilà...

Constructeur : Turtle Beach
Distributeur : Wave System
Téléphone : 01 47 07 36 50
Prix : 1 290 F TTC

Quoi

Jazz Jammin' DVD II

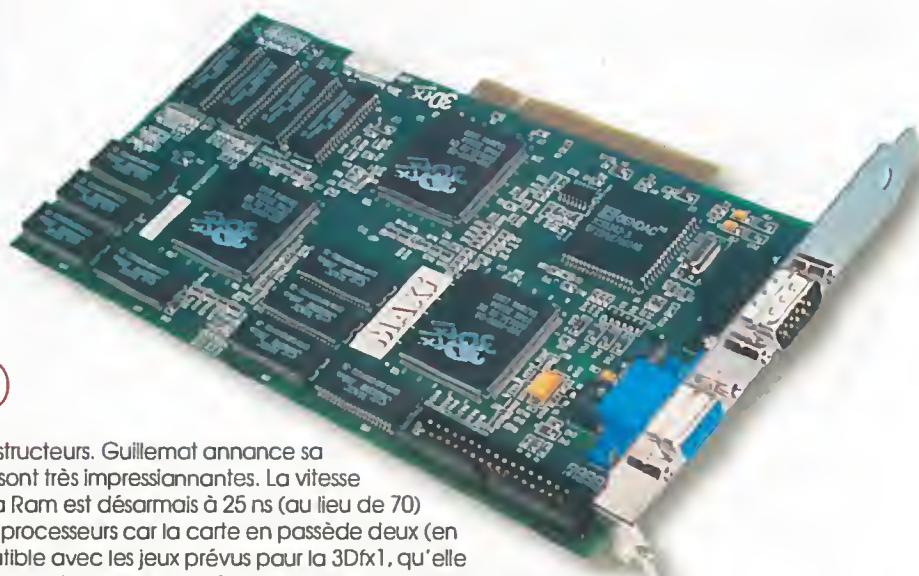
Le kit Jammin' DVD II va vous permettre de visionner les films MPEG2 sur votre PC et de lire les DVD-Rom. Pour 2 790 francs, vous disposez donc d'un lecteur DVD-Rom compatible CD-Rom 24 vitesses, et d'une carte de décompression capable de décompresser le MPEG1 et 2 équipée d'un décodeur Dolby AC-3. Il y a tout plein d'options pour modifier le format d'affichage (4/3, 16/9...), un connecteur d'extension S/PDIF, une prise SVHS pour la connexion à un téléviseur. Bref, la totale. L'ensemble est livré avec une télécommande, ce qui est fort pratique si l'on veut se servir de son PC comme d'un lecteur DVD Vidéo de salon.



Constructeur : Jazz Multimedia
Distributeur : Jazz Multimedia France
Téléphone : 01 46 87 30 54
Prix : 2 790 F TTC

MAXI Gamer 3D

La 3Dfx2 suscite bien des engouements auprès des constructeurs. Guillemot annonce sa carte à base de 3Dfx2 pour bientôt. Les performances sont très impressionnantes. La vitesse de l'horloge des processeurs a été revue à la hausse, la Ram est désormais à 25 ns (au lieu de 70) et l'algorithme de triangulation est plus rapide. J'ai bien dit LES processeurs car la carte en possède deux (en fait trois mais l'un ne sert qu'à l'affichage). Entièrement compatible avec les jeux prévus pour la 3Dfx1, qu'elle accélère d'ailleurs de 40 %, elle prendra toute sa dimension avec les jeux programmés pour exploiter les deux puces. Enfin, pour encore plus de puissance, on peut la coupler avec une seconde carte identique afin de doubler les performances sans qu'il soit besoin d'appliquer un quelconque patch. Seul point noir, sa mémoire de 6 Mo ne permet pas de monter à plus de 1024x768, voire 800x600 sur certains jeux. Côté performance, on obtient avec une seule carte, 3 millions de triangles par seconde au 90 pixels par seconde, soit une bande passante de 2,2 Go par seconde. Bref, c'est LA carte 3D de l'avenir. La Maxi Gamer 3D2 est livrée avec F1 Racing et Incoming et elle est compatible avec Direct3D, Glide et OpenGL.



Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1 599 F TTC

ViviCam 3100

Les appareils numériques sont de plus en plus en vogue. Les résolutions augmentent et la qualité de l'image avec. Le Vivitar 3100 monte en 1920x1600 interpolé au 1000x800 non interpolé en 30 bits (67 millions de couleurs). La carte PCMCIA 2 Ma permet d'enregistrer 40 photos compressées en JPEG. La mémoire peut être étendue à 4 Ma. L'objectif est un 17mm (équivalent à un 38) avec une ouverture de f/4 et la mise au point s'effectue de 1 m à l'infini. Un retardateur de 12 secondes et un flash intégré complètent le tout. Deux logiciels sont livrés avec, dont un permettant de créer très facilement des images panoramiques.



Constructeur : Vivitar
Distributeur : Vivitar France
Téléphone : 01 34 38 78 00
Prix : 3 500 F TTC

LP-1014-a

allez, juste pour rêver un coup, l'écran plat de liyama est au format 13,5 pouces (équivalent à un 15 pouces normal), il mesure 52 mm d'épaisseur et peut afficher 262 000 couleurs et une résolution de 1024x768 en 75 Hz. C'est beau, c'est superbe mais ça reste encore beaucoup trop cher. M'enfin, s'il y en a parmi vous qui ont l'argent, bonjour la frime !



Constructeur : liyama
Distributeur : liyama France
Téléphone : 01 55 21 01 41
Prix : 11 500 F TTC

de neuf?

Par Lord Casque Noir

MAXI Graphics 128

Une carte graphique signée Guillemot, c'est pas banal. Datée d'un processeur Riva 128, elle offre de bonnes performances 2D/3D. La quantité de Ram en standard est de 4 Ma (1600x1200 en 65 000 couleurs) et le taux de rafraîchissement élevé (120 Mhz en 1024x768) ce qui lui confère une excellente qualité d'image. Le RIVA 128 permet un débit continu de 1,5 million de triangles par seconde et la plupart des fonctions 3D (transparence, filtrage bilinéaire...) sont gérées en hardware. Ce chipset fait d'ailleurs partie des trois meilleurs à ce jour avec la 3Dfx et l'ATI Rage Pro. Elle est disponible en version AGP ou PCI.



Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : De 1 190 à 1 290 F TTC

PC Trident Pad

Le PC Trident reprend le principe de la manette livrée avec la Nintendo 64. Elle comporte pas moins de neuf boutons, des tirs automatiques indépendants, un écran LCD pour faciliter son utilisation, un paionnier, une manette de gaz et un mini joystick analogique basculable en fonctionnement numérique. Tout ce qu'il faut pour tous les types de jeux.



Constructeur : Spectra Vidéo
Distributeur : N.C.
Téléphone : 0044 181 902 221
Prix : 300 F TTC

MasterPilot

excellent ! Le MasterPilot de Quickshot a non seulement une tranche d'enfer, mais il s'avère être une idée géniale. Cette réplique d'écran EFIS qui se branche directement sur le clavier (AT ou PS/2) n'est autre qu'un gestionnaire de raccourcis clavier. En gros, chaque soft, les simulations de vol en particulier, possède une flopée de touches pour effectuer différentes fonctions. Là, plus de problème, vous glissez le carton correspondant au jeu, vous entrez le code du carton et dès lors, chaque touche du MasterPilot permet d'appeler directement toutes les fonctions du jeu. Celles-ci sont regroupées en plusieurs catégories (vues externes, vues internes, caéquilier, radar/cible et armement) représentant au total quelques cent vingt possibilités. Bon OK, on passe autant de temps à apprendre les touches du MasterPilot que celles du clavier.



Mais n'empêche, c'est la classe ! Le système est livré avec 17 fiches doubles-faces (soit 33 jeux dont Earth Siege 2, Tie Fighter, Flight Simulator 4, Tap Gun, Wing Ca 1, 2 et 3... et d'autres produits moins intéressants et parfois totalement Incannus). Une cartouche comporte en Ram l'ensemble des fiches. Une seconde cartouche est aujourd'hui disponible avec une vingtaine de fiches comprenant des jeux plus récents comme F22 Lightning II, Hind, Wing Ca 4, Flight Unlimited Win 95, FS 95, ATF Gold... Enfin, les plus exigeants pourront acquérir le programmeur de cartouches pour saisir eux-mêmes leurs propres fiches. Ah si, j'oubliais, il est possible de coupler jusqu'à 3 MasterPilot côte à côte pour un véritable cockpit d'avion. Bref, c'est un gadget, mais un chouette gadget qui plaira à tous les fans d'avions. On attend avec impatience la fiche de Flight Unlimited 2 et de FS 98 !

Constructeur : Quickshot
Prix : 500 F TTC
 (150 F la cartouche supplémentaire)

BATTLE ZONE

TOUTE L'IMMERSION D'UN JEU D'ACTION
TOUT LE CONTRÔLE D'UN JEU DE STRATÉGIE

- 1 FOLLOW ME
- 2 GO TO NAV
- 3 ATTACK
PICK ME UP
GET REPAIR
GET REWARD
- 4 HUNT

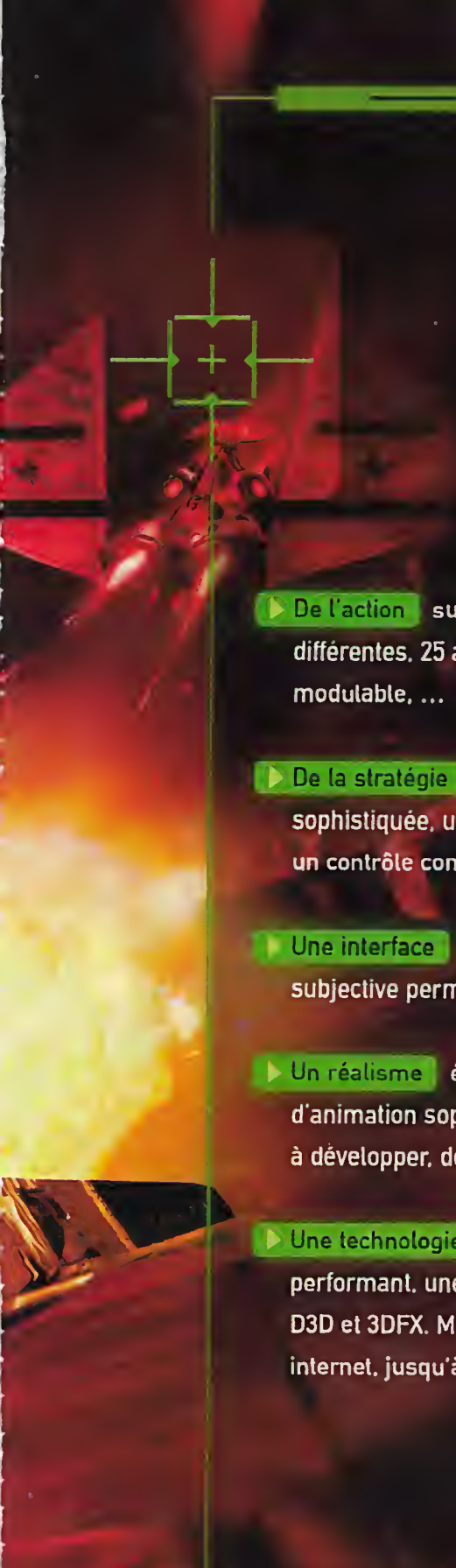
10 RECYCLE

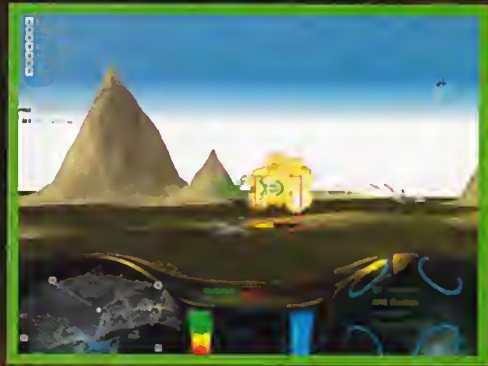
SPACE ATTACK FIGHTER

RLT NO ACTION

SWIFT CANCEL

ACTIVISION

- 
- **De l'action** subjective intense : 30 missions différentes, 25 armes destructrices, un terrain modulable, ...
 - **De la stratégie** en temps réel : 30 unités, une IA sophistiquée, un radar 3D et un menu innovant pour un contrôle complet sur les troupes.
 - **Une interface** facile d'utilisation pour une vue subjective permanente.
 - **Un réalisme** époustouflant : un modèle d'animation sophistiqué, un arbre de technologie à développer, des textures de terrain multiples.
 - **Une technologie** révolutionnaire : un moteur performant, une prise en charge totale des cartes D3D et 3DFX. Mode multijoueur via LAN, modem ou internet, jusqu'à 16 joueurs en mode death match.



► Bientôt disponible sur PC CD-ROM
Windows® 95

<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,70F/min)

Ubi Soft
A U T

Comment lire ce Top Hard ?

Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs et que chaque config est équilibrée et (grande nouveauté) communicante !

Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

M A T O S

PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 1 050 F TTC

Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 1 050 F TTC

Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courier V34 externe de US Robotics, 2 000 F TTC

Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC



Le moniteur

Config 1 : 15" Philips Brilliance 105, 2 500 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 3980 F TTC

Config 3 : 17" Sony 200GS, 4780 F TTC

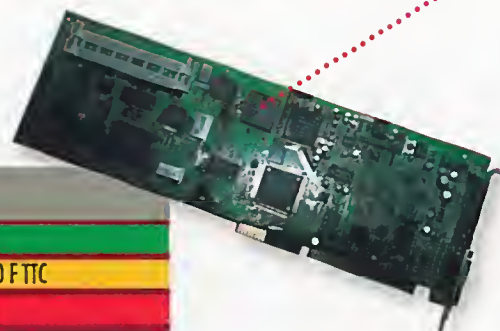


La carte-son

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 550 F TTC

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 680 F TTC

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 250 F TTC



ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîtes".

Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

La carte vidéo

À l'exception de la Millennium II de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 1 100 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtre et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 800 F TTC). Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D (cf ci-dessous)... Ce qui ne vous interdit pas d'ajouter une carte 3Dfx par la suite ! La sortie ce mois-ci de la 3Dfx II (Monster 3D II de Diamond, 8 Mo de RAM, 1 990 TTC) permet aux petites configs (à partir du 133 MHz, 32 Mo de RAM) de survivre encore quelque temps. Si votre budget le permet, préférez la 3Dfx II à la 3Dfx tout-court, pour sa pérennité plus grande et ses 8 Mo de RAM.

Config 1 : Graphic Blaster Extreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC

Ou XPer@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC

Config 2 : XPer@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC

Ou Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC

Config 3 : XPer@Work (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 600 F TTC

Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 380 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball 4,3 Go (UltraDMA 33), 1 680 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 2 180 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Config 1 : Sony 24x IDE, 590 F TTC

Config 2 : Sony 32x IDE, 750 F TTC

Config 3 : Sony 32x IDE, 750 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix, dont la FPU est devenue vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. À fréquences égales, les K6 sont au moins aussi performants que les Pentium MMX. Mais avec la sortie du Pentium II 333 MHz (6 280 F TTC), la baisse des prix sur les Pentium II a atteint 20 %. L'alternative AMD semble de moins en moins intéressante.

Config 1 : K6 233 MHz MMX, 1 250 F TTC

Config 2 : Pentium II 233 MHz, 2 150 F TTC

Config 3 : Pentium II 300 MHz, 4 450 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7 PCI, qui offre des rapports performance/prix encore très intéressants. (Les cartes mères socket 7 AGP sont pour l'instant des solutions bâtarde qui n'apportent rien. On vous tiendra au courant si ça change.)

- En face, la nouvelle architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisqu'aucun titre ne l'exploite encore, mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive. Mais attention : le chipset LX vit ses dernières semaines. Le chipset BX arrive. Il permettra une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. Quel que soit votre choix, un conseil : faites attention à bien acheter un boîtier ATX. Le standard AT est en train de vivre ses derniers jours.

Config 1 : Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz), 1 050 F TTC

Config 2 : Asus P2L97 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 180 F TTC

Config 3 : Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 180 F TTC

La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Sous Windows 95, l'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà.

Config 1 : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 450 F TTC

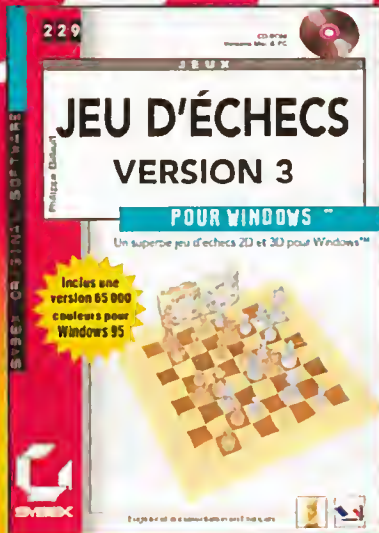
Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 900 F TTC

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 900 F TTC

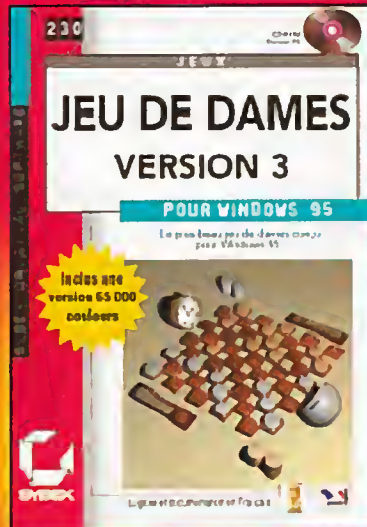
La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

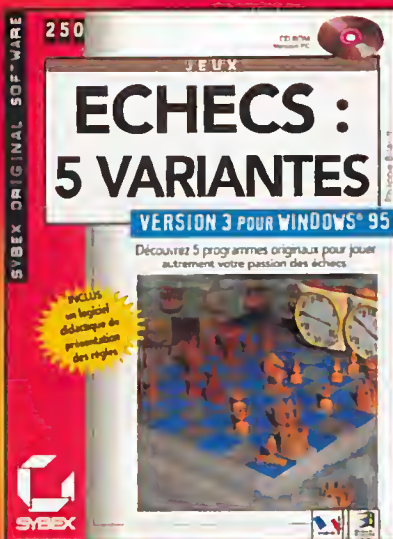
vous êtes NOUS POUVONS FAIRE



JEU D'ÉCHECS (RÉF. 2621)
Un superbe jeu d'échecs en
2D et 3D



JEU DE DAMES (RÉF. 2534)
Un partenaire de choix et une
panoplie très complète de
fonctions



ÉCHECS 5 VARIANTES (RÉF. 2630)
Jouer autrement votre passion
des échecs



POKER (RÉF. 2567)
Dans une ambiance «saloon»,
abattez vos cartes

128 F
SEULEMENT
le jeu PC en VF
CD-ROM pour
Windows



Tama The Goshi Island

Un adorable dinosaure inexpérimenté et malicieux que vous devrez éduquer. Tama marche, pleure, rit, se moque, mange, boit, regarde la télévision, écoute la radio, se lave, cligne des yeux, secoue la tête, vous quitte quand il est très en colère...

Vous devrez le nourrir, le récompenser, le punir... Offrez à votre PC ce charmant petit compagnon et donnez lui toute votre affection ! (réf. 2770)

ou plutôt... QUELQUE CHOSE POUR VOUS...

Choisissez, parmi la gamme Jeux de Sybex Original Software, ceux qui vous feront le plus vibrer : plateau, cartes, réflexion, shoot 'm up, arcade... On sait ce que c'est... Tous les goûts sont dans la nature !



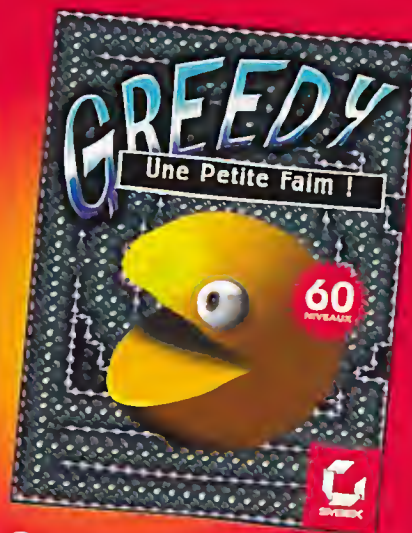
128 F

SEULEMENT
le jeu PC en VF
CD-ROM pour
Windows

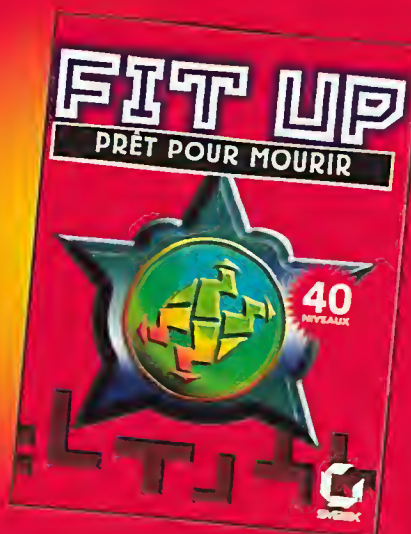
MECANOID (RÉF. 2674) 148 F
Le plus beau casse-briques jamais réalisé !



TO BE FRUITS (RÉF. 2857)
Un super jeu de réflexion plein de vitamines !



GREEDY (RÉF. 2852)
Une petite faim ? Alors, tous
sur les fantômes !



FITUP (RÉF. 2853)
Et si on jouait à



SYBEX ORIGINAL SOFTWARE

à défaut commandez sur Minitel 3615 Sybex ou sur le Web : www.sybex.fr ou en téléphonant au 01 44 12 61 30

En vente chez votre revendeur habituel

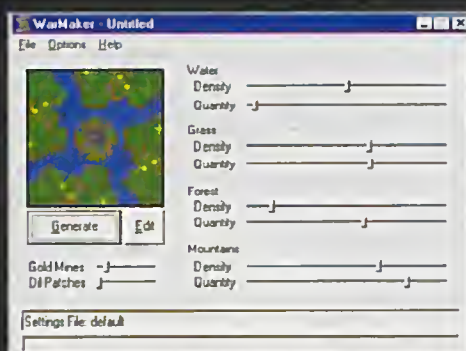
PATCHES

Bob Arctor

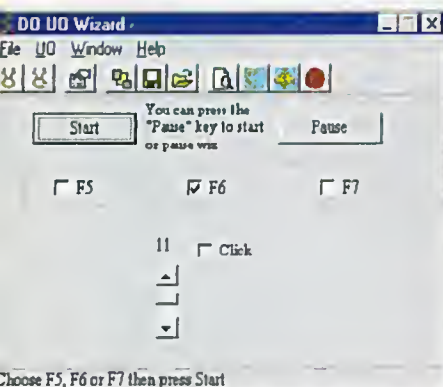
Point de patches 3D ce mois-ci, c'est plutôt bon signe et tout bénéf' pour le joueur moyen. Ce répit que l'on espère long va nous permettre de jeter un coup d'œil sur des utilitaires de bidouille, de papouille et de tripatouille.

WarMaker

Nous ne sommes qu'à quelques années de la sortie de Warcraft (nan, je blaaague !), et il reste des milliards de fans de Warcraft II de par le monde, à quelques milliards près. Quand on est un joueur de Warcraft II, et qu'on s'embête, et qu'on a plein de copains et pas de copine ou le contraire, on passe son temps à se foutre sur la gueule en réseau. Aussi, après avoir épuisé toutes les cartes officielles, les avoir épluchées comme un numéro spécial de "Penthouse" ou de "La Recherche" pour les plus intellos d'entre nous, il ne reste plus qu'à les faire, les cartes. Heureusement, il y a l'éditeur de cartes. Oui mais bon, c'est un peu chiant comme machin, il faut placer des masses de terre, mesurer les territoires avec une chaîne d'arpenteur et un télémètre laser pour créer un Pud équilibré, bref c'est la folie totale ! Heureusement, y a un p'tit malin qui a eu l'idée de faire un générateur aléatoire de terrain fort sympa avec moult paramètres, qui ressemble à celui de Civilization, mais qui a aussi la possibilité de rendre une partie du grand tout symétrique. Du coup, gain de temps, gain de rentabilité et amortissement rapide du jeu. La version 2.0a se trouve au <http://www.wwa.com/~sve/warmaker/>



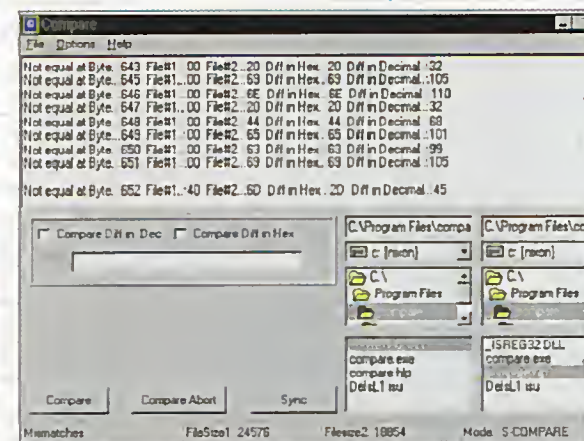
Do uo Wizard



L'utilitaire du mois, pour Ultima Online, n'est autre que DO UO Wizard et rien de moins qu'un couteau suisse pour notre jeu de rôles online favori. DO UO Wizard, en véritable multitool de la truande, va non seulement nous permettre de paramétrer des macros d'entraînement au double clic près, mais aussi d'optimiser notre survie à travers ses multiples fenêtres de commandes. On pourra dès lors diriger un navire de façon très simple, se localiser immédiatement sur la carte globale ou sur un plan d'une cité, garder en mémoire la position des différentes fenêtres au démarrage d'UO et accéder immédiatement à un panneau de configuration de ce dernier. Les auteurs rajoutent de plus en plus d'options au fil des versions, ce qui en fait l'un des intégrés les plus prometteurs pour le joueur moyen. On déplore toutefois la durée d'essai de ce shareware (une quinzaine de jours avant d'avoir à raquer) limitant l'utilisation aux joueurs les plus nantis financièrement. Une seule adresse : <http://www.dragonorder.com/creations/>

Compare

Les éditeurs hexadécimaux, vous connaissez ? Bien sûr que oui : mais en gros, pour ceux qui savent pas, ça aide à décoder des tags tels que «FF 00 12 B2 AE 45 FA 48 45 8E» (Gregory est un con) qu'on peut parfois apercevoir, au hasard d'une promenade, tracés sur les murs des cités. Bon, on me fait signe que non, que ça sert pas qu'à ça mais aussi à bidouiller les sauvegardes de jeux. Ah, oui ça me revient. Du coup, avec ces utilitaires, si vous en connaissez l'emplacement, vous pouvez modifier le nombre de munitions, le type d'armes ou même le coût du jeu en magasin si vous êtes super doué. Bien, par contre, l'emplacement il faut le connaître. Aussi, voici Compare, un shareware qui, comme son nom vous l'indique, sert à comparer deux fichiers pour trouver ce qui a pu changer entre les deux. Mais là, rien de bien neuf, ce qui distingue vraiment Compare des autres softs similaires, c'est qu'il peut faire - si vous pigez le truc - la différence entre la variable recherchée (nombre de munitions) et d'autres plutôt malvenues (comme un tir qui vous a fait bouger) entre deux sauvegardes. Compare est terré au <http://www.iaw.on.ca/~randb/compare/>



Red Edit 97 V 1.4.5

Red Edit est LE soft à posséder lorsqu'on veut bidouiller les règles, les cartes ou encore paramétrer des milliards de trucs dans Command & Conquer : Red Alert. Cette toute nouvelle version, ultra optimisée 32 bits, va nous permettre de tripatouiller toutes les

caractéristiques des armes (distance de tir, vitesse des rafales) ainsi qu'une multitude d'autres trucs, laissant derrière elle ses concurrents comme Red Alchemist Pro ou encore Red Maximus. Une seule adresse : <http://wkweb4.cableinet.co.uk/cps/>

News, tests, dossiers,
petites annonces, astuces,
soluces, concours primés...



3615 JOYSTICK
LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE!

QUESTIONS

Les PC ne sont plus ce qu'ils étaient, dès demain ne seront plus ce qu'ils sont, et seraient nettement plus fiables si on ne passait pas sa vie à leur greffer fébrilement des trucs et des machins pour sans cesse les améliorer... Mettez un peu de stabilité dans votre boîtier, envoyez questions techniques et suggestions à :

Joystick Réponses Micro,
6 bis, rue Fournier,
92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

DISQUE DUR ULTRA DMA OU EIDE

La nouvelle norme UltraDma autorise un taux de transfert de données jusqu'à 33 Moctets/s (contre 16 Mo/s maximum pour l'EIDE) entre le disque dur UDMA et l'ordinateur. Ceci dit, dans les faits, la réalité est moins glorieuse, car qui dit taux de transfert possible ne veut pas dire que l'on échange des données effectivement à cette vitesse... Les disques durs EIDE classiques sont loin d'atteindre le maximum théorique, et les taux de transfert tournent généralement dans une fourchette de 2 à 4 Mo/s sur un système EIDE standard pour éventuellement approcher 6 à 8 Mo/s sur les systèmes performants (les systèmes SCSI peuvent arriver autour de 15 Mo/s réels). En fait, en matière de disque dur, le goulot d'étranglement

n'est pas l'interface ou le contrôleur, mais le disque dur lui-même. N'oublions pas qu'un disque dur est un dispositif de stockage mémoire mécanique, où la vitesse de transfert électronique des données sera toujours limitée par la vitesse du dispositif mécanique (têtes inscrivant magnétiquement les données sur des disques en rotation rapide). Tout cela pour dire que les «hard disks» ont encore quelques progrès à faire avant de saturer un contrôleur à la norme EIDE où UDMA. Il y a heureusement une tendance, dans la bonne direction, avec l'apparition de modèles qui tournent de plus en plus vite (4) et qui utilisent des densités d'écriture supérieure (5). Bref, en prenant un bon disque dur UDMA actuel, on obtient en moyenne un taux de transfert réel plus proche de 10 Mo/s que de 33 Mo/s, comme on voudrait parfois nous le faire croire. Ce progrès modeste, par rapport aux disques EIDE, est toujours bon à prendre si, à capacité égale, la différence de prix entre les deux types de disque reste faible. Notez que même si vous utilisez votre disque dur UDMA sur une interface classique EIDE (en mode PIO 4), vous obtiendrez de toute manière la même amélioration de performances. Alors, l'interface UDMA est-elle inutile ? À notre avis, elle n'apporte pas grand-chose actuellement, sauf peut-être dans le cas de systèmes professionnels complexes (plusieurs disques durs fonctionnant sous un environnement multitâche comme Windows NT ou Unix) où le supplément de bande passante pourra être employé pour accéder à plusieurs disques en même temps. L'Ultra DMA se présente surtout comme un investissement sur l'avenir.

EDO SUR CARTE MERE NON EDO ?

Le bon fonctionnement de barrettes mémoire type EDO (extended Data Output RAM) sur des cartes mères ne gérant que de la mémoire standard dans le SETUP n'est pas systématique, un test préalable s'impose donc. Il faut bien entendu utiliser des barrettes

compatibles en taille et en vitesse et essayer de ne pas mélanger les vitesses différentes (1). Même si la mémoire marche, elle fonctionnera à la même vitesse que la mémoire conventionnelle, car pour obtenir le léger gain apporté par l'EDO, le BIOS doit savoir utiliser les modes d'accès mémoire spécifiques EDO.

MAXI GAMER 3D OU DIAMOND MONSTER 3Dfx ?

D'un point de vue 3D, même si ces deux cartes sont équipées de puces fabriquées par 3Dfx (Voodoo pour la Monster et Voodoo Rush pour la Maxi Gamer), c'est la Monster 3D qui est nettement plus puissante. D'un autre côté, la Monster nécessite l'emploi d'une carte graphique 2D en plus, alors que la première carte intègre la partie 2D et permet donc de libérer un connecteur PCI.

SOURIS PS2

Effectivement, il vous sera impossible d'adapter une vieille souris de PS2 sur le port série COM1. Bricoler le «driver» n'améliorera pas la situation. Même si vous utilisez un adaptateur 9 broches/mini DIN PS2 du commerce, cela ne règlera pas pour autant le problème. En fait, c'est la souris qui est incompatible. En effet, les PS2 utilisaient une souris connectée directement au bus. Comme votre PC ne dispose pas apparemment d'un port PS2, la seule solution est de vous procurer une «vraie» souris série.

6X86 NON RECONNU PAR WIN95

Il s'agit simplement d'un problème d'identification qu'ont les premiers processeurs Cyrix 6X86 et les vieilles versions de Windows 95, qui ne met pas en cause le bon fonctionnement de Windows 95. Par contre, avec certains jeux qui demandent un Pentium pour démarrer, cela peut empêcher le bon fonctionnement du logiciel. Procurez-vous une version plus récente de Windows ou plus simplement l'un

des multiples patches qui existent pour régler ce problème (686_p.exe par exemple).

SDRAM POUR PENTIUM 2 ?

Techniquement, rien n'empêche un processeur Pentium 2 de fonctionner avec de la mémoire EDO, mais il est impossible de trouver une carte mère P2 de ce type. Toutes les cartes mères Pentium 2 utilisent de la SDRAM. Si vous voulez exploiter votre ancienne mémoire EDO, il vous faudra probablement opter pour une carte mère Pentium MMX, AMD K6... solution qui propose souvent les deux possibilités (connecteurs mémoire SIMM 72 broches pour la mémoire DRAM classique (FPM) ou EDO RAM et connecteurs mémoire DIMM (2) 128 broches pour la mémoire SDRAM). Si l'on achète une configuration complète (pas d'ancienne mémoire EDO DRAM à recycler) il faut d'emblée opter pour de la SDRAM. La «Synchronous Dynamic RAM» (3) est nettement plus performante et elle présente peu de différence de prix avec l'EDO RAM.

INTEL VX, TX ou LX ?

La carte mère la plus intéressante est celle comportant le chipset TX. Elle reconnaît normalement la mémoire SDRAM tout comme le modèle VX, et propose quelques options de plus comme l'ultraDMA. De plus, elle est probablement un peu plus performante que la VX. Ce dernier chipset Intel, ayant plutôt été conçu pour les ordinateurs d'entrée de gamme, il est un peu moins performant. Quant aux cartes basées sur l'Intel LX, elles ne fonctionnent qu'avec des Pentium 2, vous ne pourrez donc pas l'exploiter avec votre Pentium MMX 166.

CARTE VIDÉO ET DOUBLE BUFFER

Un «buffer» est un tampon. C'est-à-dire un espace mémoire de stockage intermédiaire. Dans le cas des cartes vidéo, ces deux buffers auront une taille identique au mode graphique uti-

LE DELCO

lisé. Situés dans la mémoire de la carte graphique, ils ont comme usage l'amélioration de la qualité des animations. Au lieu de mettre à jour directement la mémoire écran à chaque modification d'image, ce qui provoquerait des clignotements ou scintillements désagréables, on commence par dessiner entièrement la page graphique dans le buffer caché, puis en modifiant l'adresse de la page vidéo, on affiche d'un seul coup la nouvelle image. Pendant qu'on travaille sur la suivante, dans le buffer, qu'on affichera ensuite par la même méthode. L'effet obtenu s'apparente à la technique d'animation de dessin animé. Généralement, le "double buffering" concerne les animations 3D, mais le principe reste valable pour les animations 2D.

MONITEUR ROUGEÂTRE

Les problèmes d'images dotées d'une teinte dominante parasite peuvent être provoqués par de nombreuses causes. Vérifiez d'abord qu'il n'y a pas de faux contact dans le connecteur vidéo, que le connecteur n'est pas mal enfiché, idem pour la carte graphique. Essayez de tordre ou déplacer le câble vidéo : si l'image redevient normale fugitivement, on peut penser qu'un des fils du câble vidéo est coupé, auquel cas il faut réparer ou remplacer le câble vidéo (attention, les câbles vidéo sont relativement sensibles aux parasites, c'est pour cela qu'ils sont blindés et intègrent souvent des filtres. Il faut donc soigner la réparation.). Vérifiez aussi les réglages de "température" de couleur, si votre moniteur en dispose (cas de nombreux moniteurs haut de gamme). Vérifiez qu'un champ magnétique puissant n'est pas la cause du problème (éloignez vos enceintes ou tout aimant potentiel, moteur électrique...) du moniteur et utilisez la fonction "degauss" du moniteur s'il en dispose, ou allumez et éteignez plusieurs fois le moniteur (6). Notez que ces mesures ne seront pas forcément suffisantes pour réduire ou supprimer une tâche liée à un champ magnétique (voir Le Delco dans Joystick n° 87 pour plus de détails). Si la dominante

persiste, il peut s'agir d'un mauvais calibrage des couleurs ou d'une panne. Si le problème survient au bout d'un certain temps de fonctionnement, il s'agit probablement d'une panne thermique. Normalement, il faut alors intervenir "sous le capot" en espérant que votre moniteur comporte un réglage pour chaque couleur primaire (parfois de petits potentiomètres ajustables placés sur le circuit imprimé collé sur le canon du tube). Si vous n'êtes pas un électronicien compétent, il vaut mieux faire appel au SAV, n'oubliez pas qu'un moniteur véhicule des tensions dangereuses, et que les réglages doivent être faits sous tension. Quant à la panne, sans un schéma de principe de l'écran et de bonnes notions d'électronique, mieux vaut contacter également le SAV.

NOTES

(1) Sous peine de plantages (et quelquefois des erreurs de parité), si l'on emploie deux (ou plus) barrettes mémoire de vitesse différentes, il faut absolument remplir les banques mémoire en les appairant par mêmes types de vitesse, et régler ensuite les paramètres du SETUP sur les mémoires les plus lentes. Exemple : si on utilise des 60 et 70 ns, les "wait state" mémoire doivent être ceux correspondant aux mémoires 70 ns. La mémoire la plus lente doit être positionnée dans la banque 0.

(2) Attention, même si pour l'instant on trouve uniquement des SDRAMs en DIMM, l'appellation DIMM (Dual In Line Memory Module, rien à voir avec les jambes féminines) tout comme SIMM (Single In Line Memory) ne concerne pas un type de mémoire particulier mais simplement l'arrangement utilisé par les mémoires sur la barrette, et donc indirectement le type de connecteur employé. L'un des avantages du DIMM est qu'une seule barrette offre déjà un bus de données sur 64 bits permettant de n'utiliser qu'une seule barrette mémoire avec un système Pentium, là où les barrettes SIMM vont toujours au minimum par paires (32 bits x 2).

(3) Tous les chipsets récents à partir de fin-97 reconnaissent ce type de mémoire (Intel VX, TX, LX, Apollo VP3, AMD640, etc.). Cette mémoire est très rapide (versions à 8, 10, 12 nanosecondes : vitesses comparables à celles de mémoires statiques de cache L2), et pour la première fois dans le domaine de la mémoire dynamique abordable, est théoriquement capable de fonctionner en écriture comme en lecture, de manière synchronisée avec le bus mémoire. D'où le "synchronous", c'est-à-dire réellement à sa fréquence sans temps d'attente (théoriquement, car apparemment les premiers chipsets compatibles SDRAM ne l'exploitaient pas au mieux, d'où le peu d'augmentation de performances constaté au départ par rapport à l'EDO). Là où la mémoire EDO arrive péniblement à 75 MHz avec quelque temps d'attente, des fréquences bus mémoire de 100 MHz ou un peu plus sont déjà à portée de la SDRAM.

(4) Des 3 600 tours nominaux, d'il y a quelques années on est en train pro-

gressivement de passer à 5 400, voire 7 200 tours/minute. Ces progrès ont été rendus possibles en partie par l'évolution des matériaux (les plateaux initialement en aluminium sont actuellement en un verre spécial beaucoup plus résistant, léger et moins cher...).

(5) Globalement, pour augmenter le débit d'un disque dur, on peut :

- 1) augmenter la vitesse de rotation des disques et la vitesse de déplacement des têtes ;
- 2) augmenter le nombre de têtes de lecture/écriture qui travaillent simultanément pour manipuler plus d'informations à la fois ;
- 3) augmenter la densité (écrire plus d'informations sur une même surface) ;
- 4) optimiser la lecture /écriture par diverses astuces comme un cache mémoire interne par exemple.

(6) Tout moniteur ou TV à un circuit de démagnétisation qui fonctionne quelques secondes juste après l'allumage de l'écran.

Retrouvez d'autres questions/réponses PC sur

3615 JOYSTICK

1201 / MIN



Après quelques utilitaires hors de prix comme 3DS Max 2 présenté le mois dernier, nous revenons à des softs plus raisonnables. Paint Shop Pro, Music Studio, Ciné Studio... Voici de quoi donner libre cours à ses talents de créateur pour un coût des plus raisonnables.

JÉRÔME DARNAUDET

L'aire l'utilit



Dance e-Jay

Éditeur : Focus

Prix : 199 francs TTC

Nous vous avons parlé de ce produit le mois dernier. Hélas, nous avions testé la démo en pensant qu'il s'agissait de la version finale. Erreur ! Si l'interface demeure la même, à quelques détails près, le nombre d'échantillons fournis avec la version finale ajoute indéniablement un grand intérêt au produit. Comme nous vous l'expliquions, Dance e-Jay permet de créer ses propres morceaux de Dance avec une facilité pour le moins déconcertante. Il vous suffit de glisser quelques-uns des 1 000 échantillons sonores classés par catégories (batterie, bass, rap, séquences, synthés...) sur les huit pistes sonores pour obtenir en un clin d'œil quelque chose qui ressemble à un morceau digne de ce nom sans la moindre connaissance musicale. Plus simple, on peut pas ! Certes, on est obligé de se contenter d'un rythme prédéfini mais la grande variété de samples permet de créer des musiques assez différentes les unes des autres. Et puis si cela ne convenait pas, rien ne vous empêche d'enregistrer vos propres échantillons. Enfin, et c'est là

le véritable point fort du soft, il ne coûte que 199 francs et chaque CD supplémentaire bourré d'échantillons ne dépasse pas les 100 francs. Il en existe trois à ce jour : Rap & Voices, Drums & Synthés et Space Sound. Notez enfin qu'une série de produits similaires viendront compléter la gamme en apportant des fonctions plus puissantes comme le scratch par exemple. Mais nous vous en parlerons dès le mois prochain...

Bullet Proof 1.04

Auteur : Andrew Connel

Prix : Shareware (180 francs)

Si vous êtes connecté au Net, vous connaissez forcément les Navigateurs, qu'il s'agisse d'Internet Explorer ou de Netscape. La grande majorité des pages accessibles via ces navigateurs sont issues de serveurs HTTP, serveurs graphiques destinés à accueillir l'utilisateur de la manière la plus conviviale possible. Cependant, vous avez certainement constaté que votre navigateur peut également accéder

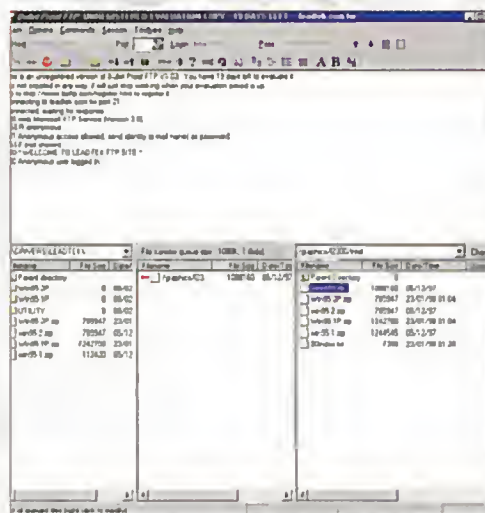
aux FTP. Dans ce cas précis, la page de votre navigateur ressemble plus à une arborescence de disque dur qu'à une page du Web. Les serveurs FTP ne contiennent en effet que des fichiers souvent destinés à être téléchargés. Or, lorsque vous désirez télécharger plusieurs fichiers à la fois (trois disquettes de drivers d'une carte vidéo par exemple), vous devez procéder fichier par fichier. Avec un logiciel de FTP, vous naviguez sur le serveur comme si vous aviez directement accès à son disque dur. Vous sélectionnez les fichiers qui vous intéressent et hop, vous les glissez sur votre disque dur, le programme de FTP lance alors le téléchargement. Bullet Proof est l'un des meilleurs softs du genre. Sa souplesse d'utilisation est sans égal et il offre l'énorme avantage de se débrouiller tout seul. Vous lancez un téléchargement de dix fichiers et si la connexion échoue à un moment donné, Bullet Proof se reconnecte et continue tout seul comme si de rien n'était. Vous trouverez ce soft sur WWW.BFTP.COM ou sur le CD 90 de Joystick.

Magix Music Studio 3.0

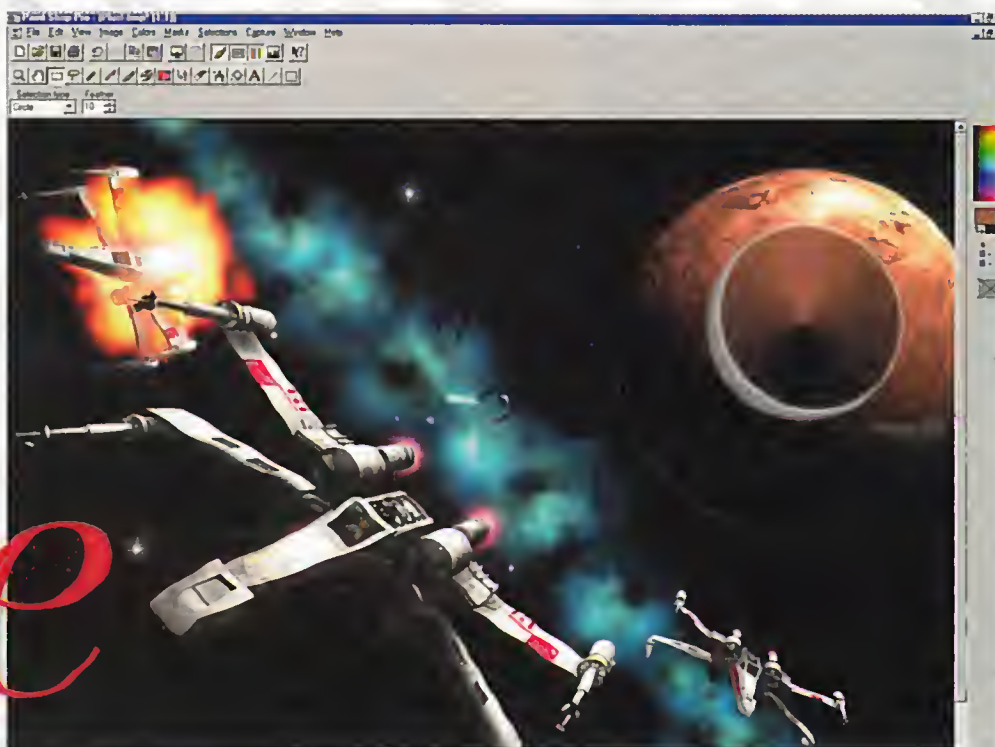
Éditeur : Magix

Prix : 390 francs TTC

Après Music Maker, Magix débarque avec un excellent produit pour les musiciens amateurs. Ce soft permet en fait de combiner des pistes MIDI et des pistes audio, à l'instar de Cubase Audio. La version testée offre 120 pistes MIDI et 8 pistes audio. Parmi les fonctionnalités les plus intéressantes, on trouve un éditeur de partitions, un mixeur puissant pour parfaire son morceau, un rééchantillonneur avec inversion, fondu, time-stretching, écho, réduction de bruits..., une fonction de synchronisation vidéo pour créer des clips au format AVI et tout ce qui est digne d'un séquenceur MIDI. Il est en fait assez difficile de décrire toutes les possibilités du soft en quelques lignes mais sachez simplement que les super musiciens que nous avons à Joystick ont été surpris par



de aire



la puissance du produit. Ok, c'est pas encore Cubase mais pour ce prix-là, on ne peut pas rêver mieux ! Un studio Direct-to-Disk 8 pistes à moins de 500 francs, c'est le bonheur non ? Notez que Music Studio 3 existe en version Deluxe (256 pistes MIDI, 16 pistes audio). Un must !

Ray Dream 3D

Éditeur : MetaCreations
Prix : 749 francs TTC

Vous êtes nombreux à vous passionner pour l'image de synthèse. Si vous désirez effectuer vos premiers pas dans ce monde fantastique, Ray Dream 3D est fait pour vous. L'ap-

prentissage du produit est extrêmement simple mais la puissance n'en reste pas moins exceptionnelle. Les débutants ont à leur disposition des assistants de modélisation et de création de scène les guidant dans la réalisation complète d'une scène. Le modelleur utilise des courbes de bezier (pas d'effet de facette) et le moteur de rendu sait calculer le ray-tracing. Ces deux atouts permettent la modélisation d'objets de manière précise et une image finale proche de la qualité photographique. Les filtres d'imports sont très nombreux (DXF, 3DMF, Corel Draw, Illustrator, WMF et PICT) ce qui facilite grandement le travail lorsque l'on est habitué à utiliser d'autres produits, et le calcul final peut s'effectuer en film ou en séquence d'images de n'importe quel format. D'autres fonctions sont très originales, comme par exemple la possibilité de styliser le rendu pour une image plus vivante (genre image réalisée à la main par exemple). Ray Dream 3D est réellement un produit performant et l'un des plus simples d'utilisation. Ah oui, j'oubliais, le CD comporte 600 modèles !



Paint Shop Pro 4.14

Éditeur : Jasc
Prix : Shareware (400 francs)

Voici le shareware de retouche d'image le plus connu et le plus utilisé. Pour les néophytes, je me permettrai juste de rappeler que les Sharewares sont des softs distribués gratuitement par divers moyens (Internet, CD de magazines) laissant ainsi la possibilité à l'utilisateur de tester le produit avant de l'acheter. En contrepartie, vous vous engagez, soit à effacer le logiciel dans les trente jours s'il ne vous plaît pas, soit à vous enregistrer en versant la somme d'argent fixée par l'auteur. Il s'agit donc d'un contrat moral entre le créateur et l'utilisateur. Bref, si un shareware vous plaît, il est normal et obligatoire de s'enregistrer. Mais bon, revenons à nos moutons. Paint Shop Pro permet d'effectuer toutes sortes d'opérations graphiques habituellement réservées aux logiciels professionnels. Les filtres sont nombreux (flous, détails, déformations 3D, détections de contours, gaufrage...) et certains sont carrément étonnants (ombrage flou, découpage avec effet de profondeur pour ne citer que ces deux-là). Bien entendu, le soft gère toutes sortes de transparence, le découpage avec fondu, l'application de texture, le remplacement de couleurs par tolérance, la modification de l'histogramme colorimétrique... et propose des outils puissants comme le remplissage avec dégradé de plusieurs sortes, la sélection magique, et j'en passe. Pour compléter le tout, Paint Shop Pro est un excellent soft pour capturer des écrans grâce à une fonction spécialement prévue à cet effet. Notez qu'il est possible de scanner directement depuis un périphérique Twain. Eh bien moi, je dis que 400 francs, c'est vraiment pas cher ! Vous trouverez ce shareware sur le CD-Rom du magazine de ce mois-ci.





3Dfx 2

Il y a deux mois, Creative Labs annonçait sa 3Dfx 2, la 3D Blaster Voodoo 2, et Jazz Multimedia suivait avec l'annonce de sa Renegade 3D. Mais aujourd'hui, Diamond fait plus qu'annoncer la sienne : il nous l'a prêtée pour test ! Sa Monster 3D II est en effet la première à nous arriver. Elle sort ce mois-ci au prix officiel de 1 990 francs pour la version 8 Mo, avec les jeux Interstate '76, Tomb Raider 2, Heavy Gear, NFS SE et un CD de démos d'Eidos.

Stéphane Quentin et Mathilde Remy



Notre carte de test : 3 chipsets (une unité de calcul et deux unités de rendu) + 8 Mo de RAM. Et dire qu'il va falloir la rendre à Diamond Argh !

l'éblouissement

Bon, pas de surprise majeure sur la bête. Il s'agit d'une carte accélératrice pure qui s'enfiche sur un slot PCI et ne prend pas d'IRQ, mais juste une adresse mémoire. Comme la 1, elle est d'une extrême simplicité d'installation. Elle se relie à la sortie externe de la carte vidéo par un câble et c'est à elle que vous raccordez votre écran. Y a pas à dire, c'est vraiment la plus simple à installer de toutes les cartes 3D. Les pilotes fournis pas Diamond sont très propres. Normal : ce sont ceux de 3Dfx ! Ils permettent notamment de régler la correction Gamma (la luminosité) et le taux de rafraîchissement quand on est en mode 3Dfx. Bon, je sens que je vous énerve avec tous ces détails. Vous vous demandez quand je vais entrer dans le vif du sujet, hein ? Bon OK, j'y viens. La 3Dfx 2 explose la numéro 1 sur trois plans : la qualité visuelle, la rapidité et les hautes résolutions.

Mais la carte est également capable de gérer davantage de textures, de polygones et d'effets. On n'ose pas imaginer ce que seront les titres Glide 2 de demain... Lord Casque Noir en salive grave de grave.

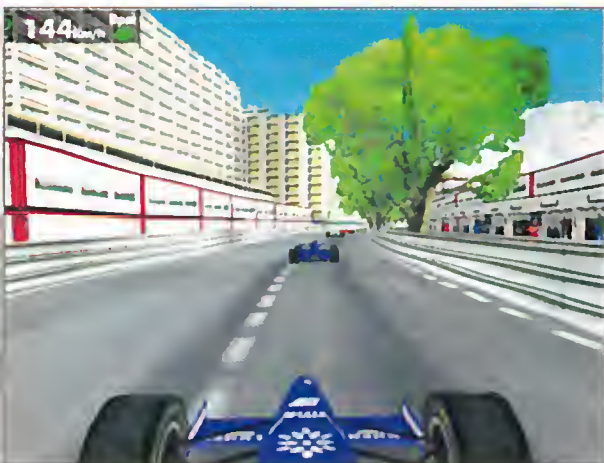
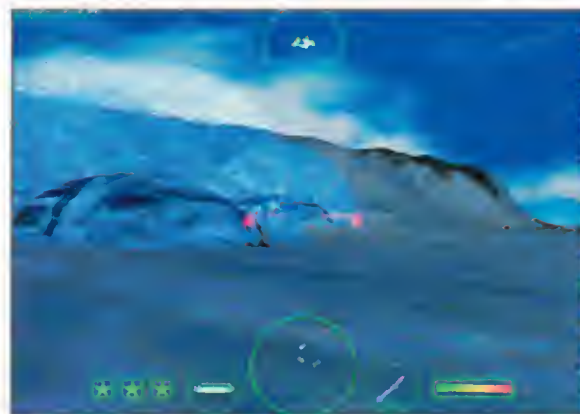
8 Mo sinon rien

La RAM de la 3Dfx 2 est allouée dynamiquement entre le stockage des textures et l'affichage. Alors que la 3Dfx 1 nous limitait au 640x480 sur la quasi-totalité des jeux, la 3Dfx 2 en version 8 Mo de RAM permet de monter allègrement en 800x600, ou même en 1024x768, selon que le Z-buffer est ou non implémenté. Le Z-buffer,

Le plus flagrant, c'est la rapidité

Du Pentium 133 au PII 300, la vitesse d'affichage est carrément doublée pour les jeux Glide 1 et OpenGL. Cela devrait bientôt être le cas pour les jeux Direct3D, mais nous ne pouvons pas encore vous le garantir : les drivers que nous avons reçus n'étaient pas encore finalisés et les performances variaient énormément d'un jeu à l'autre. Ainsi, sous Flight Simulator 98, le gain de vitesse était vraiment minime, tandis qu'il était plutôt bon sous Flight Unlimited 2. Mais bon, le plus important de l'affaire, c'est que tous les jeux d'aujourd'hui deviennent parfaitement jouables à partir du Pentium 166. Cela dit, ils sont plutôt légers par rapport à ceux qui devraient débouler d'ici la fin de l'année. Les performances ne devraient plus être aussi mirobolantes que le 56 frames par seconde obtenu sous Quake 2 OpenGL en 800x600 sur un Pentium 200 non MMX, 64 Mo de RAM ! Enfin, on saura se contenter d'un peu moins, non ?

Visuellement, rien que sur les jeux Glide 1, OpenGL et Direct3D actuels, c'est splendide, magnifique, extraordinaire et j'en passe. Le fameux "flou 3Dfx" est oublié au profit d'une précision exceptionnelle. Ça, on s'en rend compte dès aujourd'hui, notamment grâce aux hautes



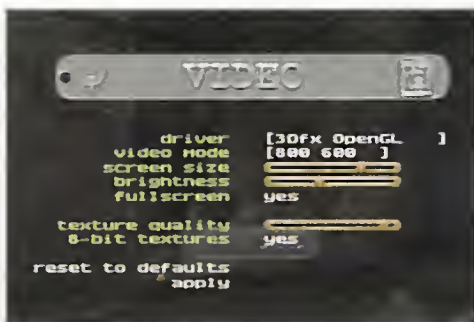


Quake 2 OpenGL est tout simplement magnifique. Fluide à mourir, beau à crever.

c'est ce qui permet de calculer la profondeur d'une scène, de façon à déterminer quels sont les polygones visibles à l'écran, afin de n'appliquer les textures que sur leurs faces apparentes. En toute logique, ça réclame davantage de RAM, et ça limite d'autant la résolution. Il faut bien garder quelques Mo pour stocker les textures ! Tous les jeux OpenGL, par exemple, utilisent le Z-buffer. Pour monter en 1024x768 sur Quake 2, il faudra donc rajouter une deuxième carte 3Dfx 2, et ainsi bénéficier de 16 Mo de RAM ainsi que d'une puissance encore multipliée par deux. Mais nous n'en sommes pas encore là. Quoique... Admettons que vous jouiez à F1 Racing Simulation en 1024x768. 4 Mo de RAM sont pris par l'affichage (3 seulement si vous vous limitez au 800x600). Direct. Il vous reste donc seulement 4 Mo pour les textures. En admettant que le mode de compression de 3Dfx permette de stocker 8 Mo de textures dans ces 4 Mo, combien de temps croyez-vous pouvoir tenir avant que les développeurs ne se décident à exploiter les possibilités de l'AGP ? C'est-à-dire à nous pondre des jeux réclamant des textures monstrueuses, donc supérieures à 8 Mo pour une scène ? Moi, je ne sais pas. Mais ça va arriver un jour ou l'autre. En attendant, nous vous déconseillons fortement d'acheter la version 6 Mo : quitte à s'offrir une bête de course, autant qu'elle dure le plus longtemps possible, non ?

Que vivent les petites config !

La 3Dfx 2 est clairement une excellente solution d'upgrade pour les bécaneux un peu anciennes. C'est-à-dire à partir du Pentium 133, 32 Mo de RAM. Comme elle est beaucoup plus indépendante du processeur central que la 3Dfx 1, elle peut s'ajouter à n'importe



quelle config : Pentium, K6, et même Cyrix ! Sur un P166+, elle permet d'atteindre les 20 fps sous Quake 1 OpenGL en 1024x768 ! Idem pour Flight Unlimited 2 et F1 RS. Un véritable miracle, en somme.

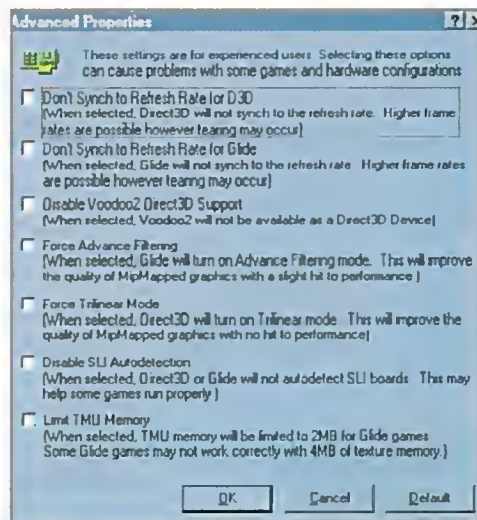
La 3Dfx 2 devrait permettre à toutes ces "petites config" de tenir la route encore à peu près un an, dans le meilleur des cas. Malgré tout, en dessous du P133, il vaut mieux oublier. Les jeux actuels sont de plus en plus gourmands en ressources : les moteurs d'IA, les moteurs réseau, le son 3D... Tous ces éléments dépendent des capacités du processeur central. Même si l'affichage est pris en charge par une bête comme la 3Dfx 2, ça risque de ramer en amont. Autre point un peu "chaud" de ces bécaneux : le disque dur. Rapidité d'affichage signifie échanges incessants entre RAM vidéo et disque dur, où sont stockées les textures. Un disque assez ancien provoquera une impression de saccade au moment des changements de décor. Mais bon, on pinaille. La qualité reste monstrueusement excellente.

Un des intérêts majeurs de l'AGP, qui est de pouvoir utiliser la mémoire centrale de l'ordinateur pour charger les textures et faire ainsi tampon entre la RAM vidéo et le disque dur, est malheureusement inaccessible à la 3Dfx 2. La technologie de 3Dfx n'est en effet pas capable de l'exploiter, ce qui explique que la 3Dfx 2 ne sera finalement disponible qu'en version PCI, contrairement à ce qui avait été initialement annoncé. C'est également pour cette raison que la carte reste très chère, à cause de toute la RAM nécessaire.

J'en veux une !

La 3Dfx 2 est également le must des perfectionnistes, heureux possesseurs d'une machine de type PII, avec carte 2D/3D AGP, déjà capable de faire tourner tous les bons jeux actuels. À une telle config, elle apporte la pleine jouissance des versions Glide et OpenGL, qui restent toujours un cran au-dessus des versions Direct3D, et la certitude de pouvoir pleinement goûter à la beauté des jeux Glide 2, qui devraient rapidement enterrer les versions Glide 1. Elle explose notamment les performances du Riva 128, qui était jusqu'à présent la carte la plus rapide sous Direct3D.

Question pérennité, celle de la 3Dfx 2 dépend un peu des jeux à venir. Ça ressemble à une réponse de Normand et c'en est une. Elle nous offre aujourd'hui le plus rapide, le plus performant, le plus génial des accélérateurs 3D, ça, c'est indiscutable. Pour combien de temps ? La technologie 3Dfx a aujourd'hui gagné le cœur de la quasi-totalité des développeurs. On peut donc affirmer sans prendre trop de risques que les jeux Glide 2 devraient être légion. Pour combien de temps ? Un an ? Certainement. Deux ans ? Peut-être. Comme pour tout ce qui touche à la micro, quoi. En attendant, c'est la nouvelle référence de la 3D et je peux vous garantir que tous ceux qui l'ont vue en rêvent la nuit. Sur ce, je vais me coucher.



Les drivers de la carte permettent d'obtenir des infos sur le hardware. La ligne Scan-Line Interleave indique si la bécane possède deux cartes 3Dfx 2 reliées entre elles et si le jeu supporte cette option (comme cela semble être le cas pour Quake 2). La gestion simultanée de deux 3Dfx 2 est supportée à partir du Glide 2 et le sera sans doute par Direct3D 6.

Peter, John, Sid & Bruce

Peter Molyneux, John Romero, Sid Meier & Bruce Shelley... Qu'ont en commun ces quatre garçons ?

Le premier, anglais et poli, est le créateur du cynique *Dungeon Keeper*.

Le second, barbu et chevelu, comme échappé d'un remake d'"Easy Rider"

(les autres ont le poil court, par conviction ou par la force des choses) a inventé *Doom*. Le troisième est

débonnaire, sorte de tonton merveilleux qui inventerait

Civilization pour aider le petit à s'endormir placide. Le quatrième

a vendu à Microsoft, le premier jeu décent de cet éditeur, *Age of Empires*.

Que venait faire ce beau quatuor au Milia (Salon professionnel du multimédia) ? Parler des mérites d'un

art que nous aimons tant : le jeu vidéo. Nous les avons capturés le temps d'une interview, sous le soleil exactement.

Daniel Ichbiah

Que pensez-vous de Windows 98 ?

Peter Molyneux : Du bien ! Avant Windows 95, il n'existait pas de support pour les accessoires de jeux...

Sid Meier : Il y a dix ans, les ordinateurs et les systèmes étaient différents selon les pays. Aujourd'hui, partout dans le monde, les PC sont compatibles entre eux et c'est mieux ainsi. J'espère que Windows 98 va rendre les ordinateurs encore plus simples d'emploi.

John Romero : Plus personne n'écrit de jeux pour MS-DOS, mais à cette époque, encore récente, il fallait écrire nous-mêmes tous les drivers. Grâce à la norme DirectX incluse dans Windows 98, nous pouvons supporter davantage de matériels de façon transparente.

Peter Molyneux : D'une certaine façon, Microsoft a eu une influence positive dans l'industrie du jeu. Un exemple : avant, il fallait toujours écrire le programme d'installation des jeux et il y avait toujours des problèmes. À présent, nous utilisons le logiciel fourni par Microsoft. Dans le futur, il faut absolument que les PC deviennent aussi simples d'utilisation qu'une console : tu mets le CD et tu joues immédiatement. Pas d'installation qui dure une demi-heure !

Pensez-vous que la suprématie technique du PC va durer longtemps ?

Bruce Shelley : Oui, parce que les gens veulent pouvoir tout faire sur un même ordinateur.

John Romero : Il n'y a pas une machine qui puisse aujourd'hui se comparer au PC. Les consoles sont très loin derrière au niveau des capacités 3D. Quand la Nintendo 64 est sortie, elle frôlait le zénith, mais la 3Dfx l'a dépassée,

John Romero : Dès 1998, nous verrons apparaître un ou deux jeux qui ne pourront fonctionner qu'avec un accélérateur 3D.

elle est plus rapide que le processeur graphique de Nintendo 64. Si l'on prend en compte la puce Voodoo 2, ce n'est même plus la peine de parler de compétition.

Sid Meier : Il y a deux ou trois ans, nous étions préoccupés par le fait que les consoles allaient devenir plus populaires que les PC. Mais avec l'arrivée de Windows 95, des cartes 3D, du Pentium, de la connexion Internet, le PC a effectivement accueilli une technologie de plus en plus forte. Le PC est plus populaire que jamais.

Peter Molyneux : Les consoles demeurent adéquates pour les jeux de sport et d'action, tandis que les PC sont davantage utilisés pour les jeux de simulation, les choses intellectuelles. Je pense que cette scission continuera.

Sid Meier : C'est vrai... Les jeux à la Civilization ou WarCraft se jouent mieux sur PC.

John Romero : Il n'empêche... Les consoles avaient jusqu'alors une durée de vie de cinq années. Leurs créateurs devront raccourcir ce cycle s'ils veulent aujourd'hui proposer quelque chose capable de se rapprocher des PC !

Certains vont jusqu'à prédire la fin des consoles à long terme avec la seule persistance du PC. Qu'en pensez-vous ?

Bruce Shelley : Je ne pense pas que les jeux sur consoles puissent disparaître parce qu'il y a toute une génération d'adolescents qui grandit avec ce type de machines.

John Romero : Le PC est destiné à demeurer au sommet. Il ne pourra pas être battu. Dans les années 80, le PC était totalement pilonné par les consoles. Mais il n'a cessé de devenir de plus en plus puissant. Le nombre des joueurs sur PC s'accroît et je pense que celui-ci demeure la meilleure machine de jeux.

Sid Meier : Peut-être qu'à une époque lointaine émergera une technologie permettant de tout faire...

Peter Molyneux : Cela me paraît peu probable. Sony et Nintendo sont de très grandes entreprises. Il s'est vendu plus de 20 millions de PlayStation. Pour que le PC devienne un standard, il faudrait que Sony et Nintendo ressentent le besoin de s'appuyer sur un système Microsoft. Pour le moment, ce n'est pas le cas. Ils sont suffisamment énormes pour ne pas avoir à faire appel à Microsoft.



Photo © Yves Coatsalou

La puissance des processeurs Intel explose. Avez-vous en tête des jeux pour l'ère prochaine du giga-hertz ?

Sid Meier : Je fais partie des gens qui pensent que les jeux d'aujourd'hui ne sont pas très différents de ceux que nous avions il y a cinq ou dix ans. Ils sont plus beaux, plus rapides, le son est meilleur mais l'important demeure le "fun". Les jeux étaient "fun" il y a cinq ans et ils le demeurent aujourd'hui. Il n'est pas nécessaire d'attendre l'arrivée d'un processeur pour réaliser de grands jeux ; ce que nous avons aujourd'hui est suffisant pour faire pratiquement tout ce que nous désirons.

John Romero : Le réalisme sera meilleur, mais je ne vois pas en quoi cela changera ma façon d'écrire des jeux.

Peter Molyneux : Moi j'ai dans la tête, depuis les années 80, certains jeux qui ne seront possibles qu'à l'ère du giga-hertz. En fait, il est frustrant pour moi d'entretenir des visions et de ne pas pouvoir les reproduire exactement sur ordinateur.

Avez-vous des projets relatifs au DVD ?

Bruce Shelley : Non.

Peter Molyneux : Pour moi, le DVD n'est qu'un mécanisme de stockage. C'est tout. D'ici trois ans, nous aurons de quoi remplir ces disques.

Sid Meier : Le DVD aura le même effet que le CD-Rom en son temps. Il permettra d'ajouter davantage de caractéristiques, de bandes sonores... Mais je ne pense pas qu'il amènera en tant que tel de nouveaux types de jeux.

John Romero : Chez Ion Storm, nous n'envisageons d'utiliser le DVD que pour les produits occupant plusieurs CD-Rom, comme Anachronox. Si nous sortions un jeu pour le seul DVD, personne ne l'achèterait ! Je pense que la transition durera aisément dix ans.

Regrettez-vous l'époque où il y avait des dizaines de machines différentes ?

Sid Meier (rire) : Non ! Je suis content que cette ère soit révolue. À cette époque, il fallait convertir les jeux pour le Commodore, l'Apple 2, l'Atari, le PC Junior... Cela usait beaucoup d'énergie. Et lorsque nous faisions un jeu, la première version paraissait toujours la meilleure. Les conversions ne parvenaient pas à capturer ce qui faisait le charme de l'original.

John Romero : Je suis d'accord. Auparavant, il nous fallait travailler dur, juste pour faire qu'un jeu puisse tourner sur différentes machines.

Bruce Shelley : Je ne connais pas un développeur qui dirait qu'il regrette cette époque. Nous sommes tous contents qu'il existe une plateforme dominante.

Peter Molyneux : En ce qui me concerne, l'excitation qui existait à cette époque me manque parfois. Je pouvais ouvrir un magazine et me dire : «Wow ! Atari a sorti une nouvelle machine !» On ne savait jamais qui allait faire quoi. Je reconnais qu'il est pratique de n'avoir qu'une ou deux plates-formes à suivre, mais c'est moins excitant.

Est-ce qu'il vous arrive souvent de rencontrer d'autres créateurs de jeux, comme ici au Milia ?

Bruce Shelley : Il existe de nombreuses opportunités telles que l'E3 ou l'ECTS. À Dallas, il y a une vingtaine de studios de développement, et nous avons pris l'habitude de nous rencontrer une fois par mois. John Romero fait partie de ceux qui viennent régulièrement.

John Romero : Nous nous rencontrons principa-

Peter, John, Sid & Bruce

lement à Dallas. Mais je ne suis pas très porté sur les réunions. Ecrire des jeux nous prend trop de temps.

Sid Meier : Nous aussi passons beaucoup de notre temps à travailler sur de nouveaux jeux.

De quoi parlez-vous entre développeurs ?

John Romero : De choses et d'autres : "Sur quoi tu travailles ?" "Qu'est-ce que c'est ce nouveau deal que tu as signé ?"

Bruce Shelley : Nous parlons le plus souvent des jeux produits par d'autres sociétés ! Cela évite d'avoir à critiquer nos jeux respectifs.

Sid Meier : Nous n'essayons pas de planifier des choses ensemble. Ce qui rend cette industrie intéressante, c'est que de nombreux créateurs font des choses très différentes et surprenantes. Les designers de jeux ont très souvent leur propre style.

Que pensez-vous des récentes actions du ministère de la Justice et de Ralph Nader contre Microsoft ?

Sid Meier : C'est loin de mes préoccupations. Je n'ai pas suivi l'affaire d'assez près. La compétition en soi, me paraît une bonne chose.

John Romero : Je pense que Microsoft a eu tort d'imposer aux constructeurs d'ordinateurs son navigateur avec Windows 95. Chaque fois qu'ils forcent les fabricants de PC à accepter un logiciel, ce n'est pas bon. Mais personnellement, je n'ai rien contre le fait que Windows 98 intègre Internet Explorer.

Bruce Shelley : Il existe une forte préoccupation concernant la domination de Microsoft dans le système d'exploitation, et chacun se demande s'il est sur le point d'étendre une même domination sur Internet. C'est une question complexe. J'espère que les enquêtes du ministère de la Justice favoriseront un libre accès à Internet, sans domination ni contrôle.

Peter Molyneux : En un sens, il est louable qu'il soit encore possible à la justice américaine d'intervenir. Evidemment, cela doit faire perdre beau-

coup de temps à Microsoft. Mais même pour eux, je pense que c'est une bonne chose. Il est difficile de devenir aussi énorme que Microsoft sans que quelque chose comme cela arrive.

En tant que créateur de jeux, êtes-vous inquiet de l'expansion de Microsoft ?

John Romero : Pas du tout. Il n'y a pas vraiment à se soucier de Microsoft, qui n'écrit pas de jeux. Ses premiers titres étaient médiocres. Microsoft, jusqu'à présent, n'a fait que publier des jeux écrits par des studios de développement. Age of Empires est le seul bon jeu publié par lui à ce jour.

Bruce Shelley : Microsoft ne peut avoir de bons jeux et demeurer compétitif que s'il fait travailler de bons développeurs. Je ne pense pas qu'une entreprise de cette taille puisse produire des jeux. Elle est obligée de s'appuyer sur un petit groupe de gens talentueux et motivés. Cela ne fonctionnerait pas à l'intérieur de Microsoft.

Sid Meier : Nous avons la chance que Microsoft ne soit pas fort dans notre domaine. S'il devenait aussi fort dans le jeu qu'il l'est dans le système d'exploitation, il y aurait de quoi être préoccupé. Mais je ne pense pas que le danger puisse exister. Il y a toujours des opportunités pour ceux qui peuvent arriver avec une bonne idée. Il y a quatre



Photo © Yves Coatsalou

ans, Id Software était composé de quatre personnes qui travaillaient dans un sous-sol et ils ont remporté un triomphe avec Doom. Internet va rendre encore plus difficile la domination par une seule société. N'importe qui peut placer son logiciel sur un Web afin que les gens le téléchargent.

Peter Molyneux : En fait, nous avons là un bon thème de jeu (rire) : je ne connais aucun secteur de technologie dans lequel Microsoft ne soit pas impliqué. Il reste à déterminer à quel niveau Microsoft stoppe la créativité et l'innovation.

Plus personne ne parle de réalité virtuelle. La VR reste-t-elle un fantasme ?

Sid Meier : C'est un fantasme (rire) ! Chaque fois qu'une nouvelle technologie arrive, nous pensons qu'elle va changer la façon de faire les jeux. Dans la pratique, cela ne modifie pas grand-chose. La réalité virtuelle ne peut s'appliquer qu'à certains types de jeux, et la technologie est trop limitée.

Bruce Shelley : Je ne comprends pas pourquoi la technologie est si longue à évoluer. Pour des jeux comme Quake 2, la réalité virtuelle serait bien adaptée.

John Romero : Un jour, lorsque la technologie ressemblera vraiment à de la réalité virtuelle, alors nous pourrions considérer que c'est un outil apte au jeu. Mais pour l'heure, c'est inutile. Elle ne remplit aucune des promesses attendues. Porter un casque ne donne pas l'impression de participer à la vraie réalité. Un outil qui projetterait l'image sur la rétine serait plus sensé. Il est probable que pour la plupart des gens, la limite acceptable sera les lunettes.

Peter Molyneux : Je me souviens de la première fois où j'ai enfilé un casque de réalité virtuelle : il y avait des pellicules capillaires de la personne qui venait de l'utiliser ! Je me suis alors dit : cette technologie ne sera jamais acceptée par le public. C'est trop inconfortable, la qualité n'est pas suffisante et on a l'air trop stupide. Cela dit, un jour, nous serons en mesure d'entrer dans le jeu, sans utiliser un quelconque accessoire.

Quels ont été pour vous les événements marquants de 1997 au niveau jeu ?

Bruce Shelley : Je n'ai rien vu de réellement innovant, aucun titre indiquant une nouvelle direction. 1997, c'était l'année des suites : Quake 2, Tomb Raider 2....

Peter Molyneux : C'était l'année des suites et des clones, mais aussi l'année au cours de laquelle les éditeurs ont vraiment sué sang et eau pour créer les meilleurs jeux possibles. Je ne pense pas que 1998 sera aussi excitante.

Sid Meier : A nous de créer de bons jeux capables d'attirer des milliers de participants, pour le simple plaisir d'interagir avec d'autres.

Bruce Shelley : Le jeu vidéo demeure très sombre, avec beaucoup de violence. J'espère que quelqu'un va réaliser un jeu paisible et que cela ouvrira un nouveau marché.

John Romero : Les cartes 3D ont été un tournant majeur. En 1997, nous avons vu arriver un nombre important de grands jeux, tels que Jedi Knight, Quake 2, Age of Empires, NHL. Quake 2 était réellement amusant, mais si c'était moi qui avais réalisé la séquence des prisonniers qui réclament qu'on les achève, vous auriez eu la chair de poule. Vous auriez réellement ressenti un malaise. Quand on dépeint une scène comme cela, je pense qu'il faut y aller à fond.

Sid Meier : Le marketing du jeu a beaucoup changé. Au cours des années précédentes, nous avons vu les budgets de développement passer de quelques centaines de milliers de dollars à 1 ou 2 million de dollars. Il semble à présent que les budgets de marketing suivent une même tendance. Les publicités s'étalent sur plusieurs pages. Cette inflation du marketing amène généralement un certain conservatisme. Nous voyons arriver beaucoup de copies de Command & Conquer ou Warcraft. Les publicités qui pratiquent une surenchère au niveau du sang et de la violence m'inquiètent. Cela ne pourra durer indéfiniment car il existe des limites au genre.

Quels sont vos projets actuels ?

Bruce Shelley : Age of Empires 2 se déroulera à l'époque médiévale, entre 500 et 1500, avec les chevaliers teutoniques en Europe, les samouraïs au Japon... C'est une progression naturelle.

John Romero : Je travaille sur cinq projets. Daikatana est un jeu d'action 3D proche de Quake 2, mais avec des graphismes beaucoup plus raffinés ; nous avons une palette différente dans chaque niveau. Anachronox est un jeu de rôles 3D qui se rapproche de Final Fantasy VII, plus japonais dans son approche qu'un Ultima. Dominion, qui sera publié le mois prochain, est un jeu de stratégie à la Command & Conquer, situé dans le futur. Doppelganger est un jeu de stratégie en temps réel. Shooter est un jeu de rôles 3D, un peu comme System Shock d'Origin.

Peter Molyneux : Mon projet s'appelle Black & White. C'est le jeu le plus excitant que j'aie jamais créé. L'intelligence artificielle devrait permettre à votre personnage de continuer à

vivre comme vous le feriez lorsque vous n'êtes pas en ligne.

Sid Meier : Notre nouveau jeu, Alpha Centauri, est un jeu de stratégie dans la trame de Civilization, mais dans un monde de science-fiction. Nous envoyons un vaisseau spatial sur Alpha Centauri. En chemin, les passagers se brouillent et forment des groupes séparés qui atterrissent tous en des endroits différents de la planète, afin de créer des colonies.

Quels sont les événements que vous prévoyez pour le futur des jeux ?

John Romero : Je pense que, dès 1998, nous verrons apparaître un ou deux jeux qui ne

Peter Molyneux : Vous pourrez accomplir vos fantaisies les plus folles, les plus sombres, les plus extravagantes.



Photo © Yves Coatsakou



pourront fonctionner qu'avec un accélérateur 3D.

Bruce Shelley : Le jeu vidéo demeure très sombre, avec beaucoup de violence. J'espère que quelqu'un va réaliser un jeu paisible et que cela ouvrira un nouveau marché. Les femmes ne jouent pas encore, et ce serait intéressant de bâtir des jeux à leur intention. C'est étrange

d'ailleurs que personne n'ait réussi à dupliquer le succès de Myst, y compris Riven, à propos duquel la presse est très partagée.

Sid Meier : Le grand changement sera le jeu en ligne. Un grand nombre de gens ne jouent pas encore, du fait qu'ils ne considèrent pas cela comme une activité sociale. À nous de créer de bons jeux capables d'attirer des milliers de participants, pour le simple plaisir d'interagir avec d'autres.

Peter Molyneux : Il faut que se produise une révolution dans les accessoires. Nous créons des mondes que vous pouvez explorer et l'intermédiaire demeure encore ce bon vieux clavier. Si nous pouvons améliorer l'interface, le futur sera stupéfiant. Les jeux permettent de créer des mondes beaucoup plus intéressants que la vie réelle. Vous pourrez accomplir vos fantaisies les plus folles, les plus sombres, les plus extravagantes.

Ça y est les gars ! La suite

de Civilization, jeu culte

par excellence, va débarquer

sur PC. Mais attention,

je ne suis pas en train de

parler d'une version améliorée,

avec un nouveau graphisme...

Non, je parle d'un jeu tout

nouveau. Souvenez-vous, à la

fin d'une partie, on lançait des

colons dans l'espace en

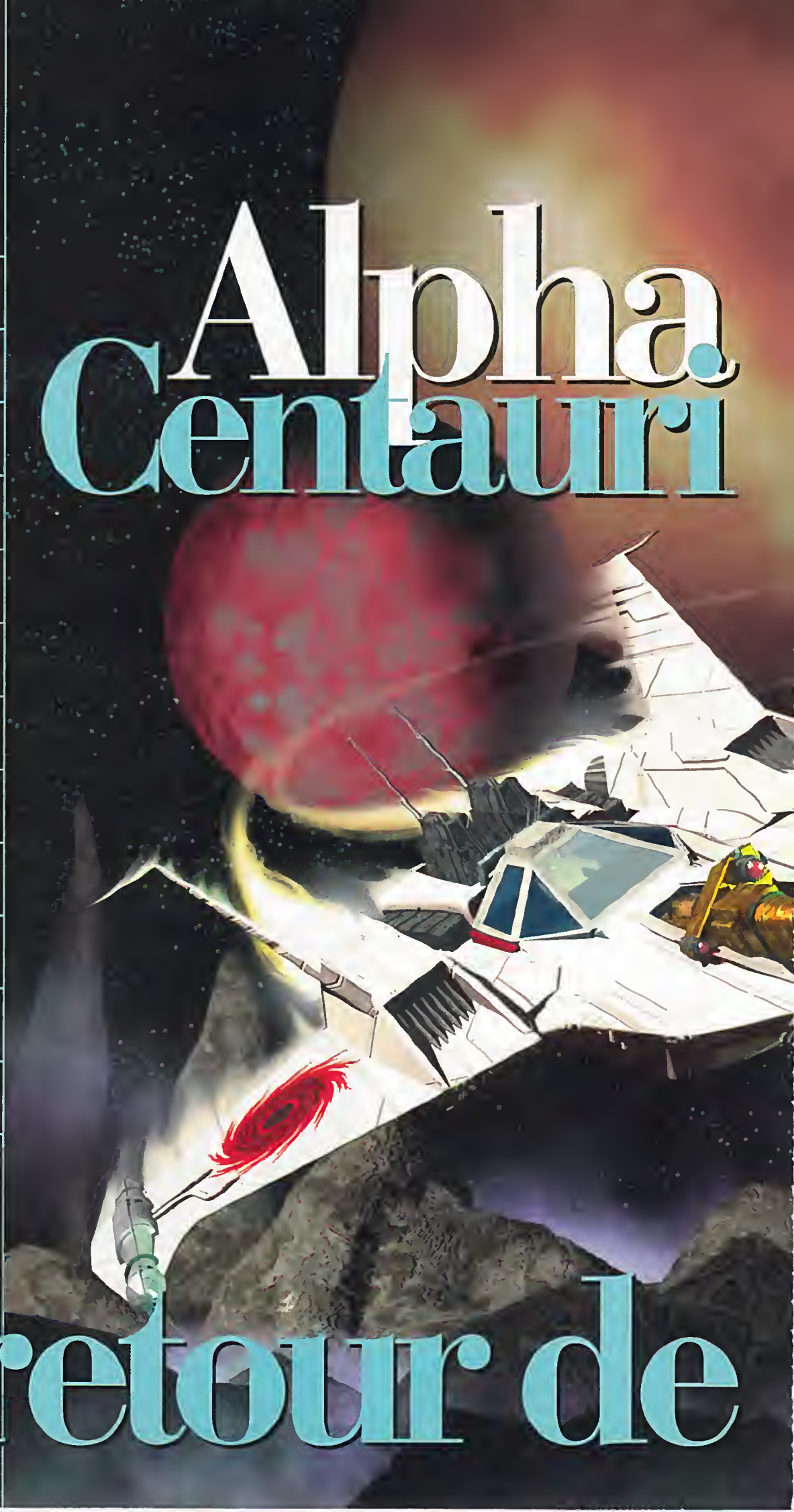
direction d'Alpha Centauri...

Eh ben voilà, cette fois on y est,

et tout est à refaire.

Alpha Centauri

Le retour de





GENRE STRATÉGIE
ÉDITEUR
ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR FIRAXIS
SORTIE PRÉVUE FIN 98



h ! Rien que d'en reparler, tout me revient comme si c'était hier... Civilization. Rien que le nom me donne des frissons. Ce jeu, c'était une alchimie à la limite des portes du réel. Un truc qui faisait qu'on commençait les parties vers 6 heures du soir juste pour quelques tours. Et vers 10 heures du mat, les tours s'étaient enchaînés, les découvertes scientifiques menaient à d'autres... Bref, on était toujours à deux doigts d'une grande réalisation. Et puis toutes ces unités, ce terrain à explorer, ces villes à gérer, ces ennemis... J'y ai réfléchi depuis, et aucun autre jeu ne m'a fait cet effet. Cette évolution d'une société sous forme de jeu vidéo avait quelque chose de si réaliste et envoûtant. Là, je sens que je commence à vous emmerder avec mes souvenirs de vieux con. Depuis, Civ II est sorti, avec des bugs et un graphisme retravaillés, bref une remise à jour pour un jeu un peu vieillissant. Le fond n'avait pas vraiment changé, ce qui permit à une nouvelle génération de joueurs de découvrir ce bijou... Mais y'a rien à faire, ce n'était pas nouveau. Or, dès la fin d'une partie, lorsque l'on envoyait ses colons à la conquête de l'espace (la majorité choisissant une fin pacifique), c'était dans l'idée noble de faire la même chose sur Alpha Centauri que sur Terre : recoloniser, construire une société idéale, puis-ante, scientifiquement avancée, jouer à Dieu quoi !

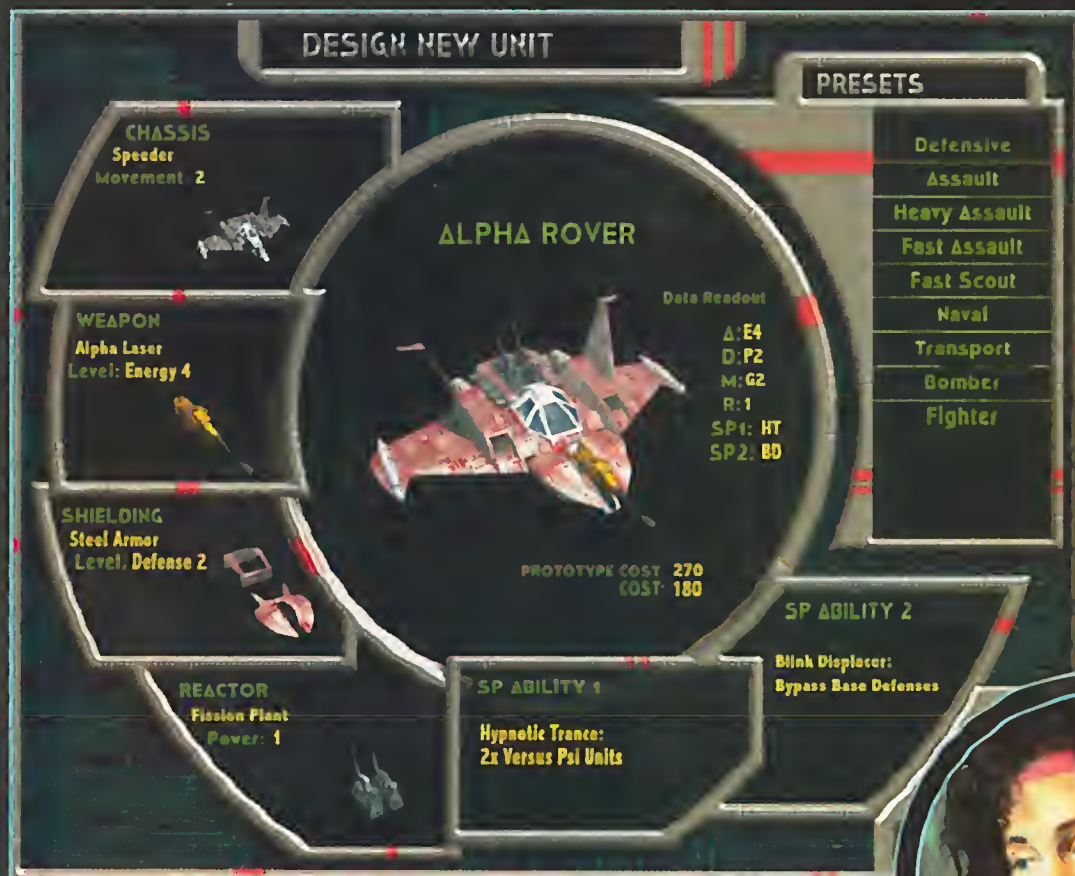


CIVILIZATION III !

Des tonnes d'autres éditeurs ont cru répondre à notre souhait en sortant des produits qui piquaient l'idée. Des Master of Orion, Outpost, et j'en passe. Seulement voilà, même si certains furent très bons, les seuls en droit de nous sortir un Civilization 3, c'est Sid Meier et son équipe non ? Eux seuls peuvent injecter au jeu cette petite flamme géniale qui le rend si complexe et si prenant. Ce jeu, c'est Alpha Centauri !

Civilization

Alpha Centauri



une société viable qui tirerait parti des échecs de la Terre. Mais évidemment, la race humaine est fort têtue et l'expérience ne leur a pas suffi. Des divergences ont émergé, scindant les colons en factions politiques, éthiques et philosophiques. Certains privilégiant le cadre de vie naturel et l'environnement, les autres idéalisant la science comme centre de pensée, ou bien encore certains voyant le facteur économique comme déterminant dans l'interaction de la société. Sept factions apparaissent et dans les conflits naissants, hélas, le contact avec la Terre disparaît, laissant nos colons seuls face à leur destin. C'est à ce stade qu'ils débarquent sur Alpha Centauri et que le jeu commence.

LES COLONS DEBARQUENT

Le cadre historique du jeu prend fin et tout n'est plus qu'un futur indéfini. Vous devrez choisir une faction parmi : les filles de Gaïa (environnementalistes), le conglomérat Morgan (industriels et capitalistes, et je vous jure que je ne suis pour rien dans le choix du nom), les gardiens de la Sagesse, Labyrinthe (scientifiques), Conclavistes (religieux), les Spartes (militaristes), ainsi qu'une septième non dévoilée pour le moment. En tant que leader de l'une de ces factions, vous pourrez influencer le développement de votre peuple. Cette fois, il ne s'agit pas de choisir une vocation politique et de s'y enfermer. Dans Alpha, vous pouvez agir sur chacun des aspects de votre politique en détail. Ce n'est plus une suite de bonus/malus appliquée (à juste titre d'ailleurs ?) à une forme de gouverne-

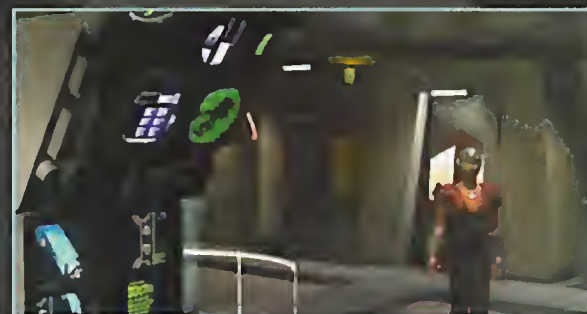


A cause de sombres histoires de licence (voir encadré), il n'a pas pu s'appeler Civ III, mais à dire vrai, on s'en fout car c'est bel et bien ce qu'il est.

Le décor est planté, maintenant passons au vif du sujet : qu'est-ce qu'il y a de nouveau ? A la fois tout et rien. Sid Meier et Brian Reynolds (le concepteur du projet) ont une position très claire à ce sujet. Leur but est avant tout de faire un jeu fun et qui reprend les points forts de Civ. En ce sens, le concept du jeu reste le même : coloniser, découvrir, conquérir, gérer des citoyens et des villes... Les grandes lignes sont toujours là. Le style de l'interface aussi en tour de jeu et en vue du dessus. Pourtant il serait gonflé de dire que ce n'est qu'un Civ dans l'espace. Des tonnes de nouvelles options, orientations politiques, scientifiques et militaires ont refondu le produit. Le sentiment de déjà-vu s'efface pour laisser place au bonheur de la nouveauté. Mais je reviendrai en détail sur tous ces changements.

LES POINTS DE VUE DIVERGENT

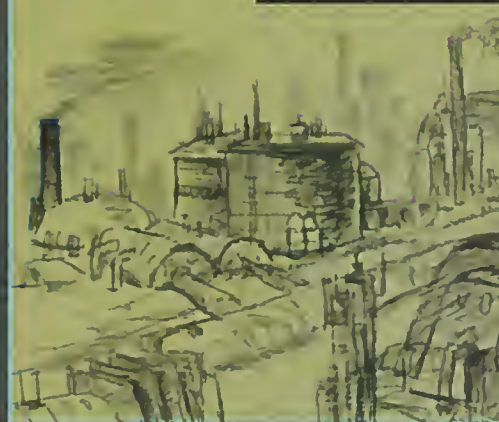
Revenons deux secondes sur l'histoire. Après avoir géré le développement d'une civilisation pendant plusieurs millénaires, vous avez été amené à envoyer dans l'espace un groupe de colons en direction d'Alpha Centauri. Dans ce système, les probabilités de découvrir une planète habitable étaient suffisamment importantes pour prendre ce risque. Durant le voyage intergalactique, vos colons se sont organisés et ont réfléchi à leur futur. Ils devaient construire



POURQUOI NE PAS L'AVOIR APPELÉ CIVILIZATION 3 ?



Alpha Centauri est la suite réelle de Civilization. Le deux était une version remaniée, améliorée graphiquement, et un peu plus exempte de bugs. Mais Alpha Centauri est bel et bien un nouveau jeu réexploitant le concept dans un tout nouvel univers. Nombre d'entre nous se demandent donc pourquoi ne pas avoir utilisé le nom Civilization, si l'art, si vendeur ? En fait, depuis le départ de Sid Meier et de son équipe de Microprose, des droits de licence l'ont empêché d'emporter avec lui le nom de son propre jeu... Mais quand on porte de millions d'unités vendues à travers le monde, vous savez comment c'est : les gens se fâchent. Sid a donc laissé tomber, prétextant que de toute façon, Microprose n'avait pas la technologie associée au nom... et là où l'histoire se corse, c'est que Activision met aussi son grain de sel et revendique l'usage du nom (ils l'avaient fait pour MechWarrior et avaient gagné alors que les développeurs étaient chez Dynamix). Bref, c'est un vrai sac de nœuds sans grand intérêt. La seule chose à en retenir, c'est que le prochain Civilization ne sera pas fait par son créateur original et sera donc une sauterelle (j'imagine) alors qu'Alpha Centauri sera génial (j'imagine aussi).



ment. Si vous voulez un régime écologiste et à la fois archi-militariste, rien ne vous en empêche. Bien sûr, les déclinaisons logiques seront plus faciles à mettre en œuvre.

UNE GESTION POLITIQUE PLUS PRÉCISE

Une grosse différence avec Civilization, est que les chefs respectifs de ces groupes n'ont plus d'histoire. Ils ont quitté la Terre, perdu contact avec elle et d'ailleurs sont là pour repartir sur de nouvelles bases. Cela rend l'approche du joueur un peu différente. Quand on vous parlait de César, empereur des Romains, il était facile de savoir que c'était un expansionniste puissant. Maintenant, rien ne vous indique le caractère de vos concurrents. A cette fin, et pour construire cette nouvelle histoire, des citations ou commentaires apparaissent régulièrement dans le jeu, dévoilant ainsi le caractère de chacun d'entre eux, leurs points de vue. C'est agréable car nombre de joueurs ne s'identifiaient pas aisément à Genghis Khan ou à Napoléon...

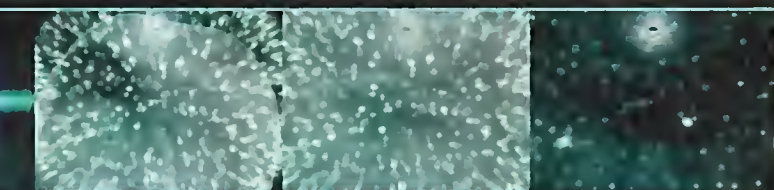
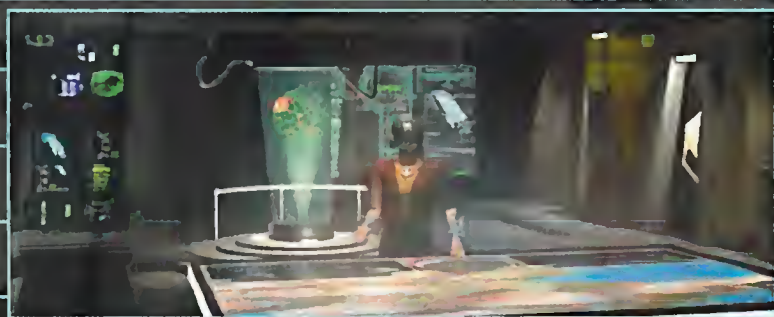
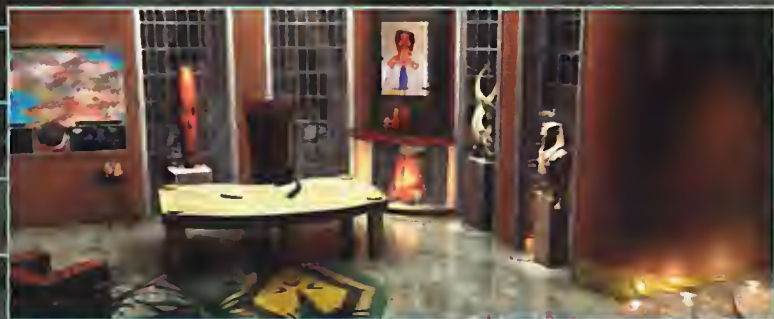
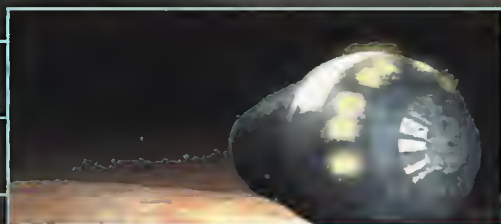
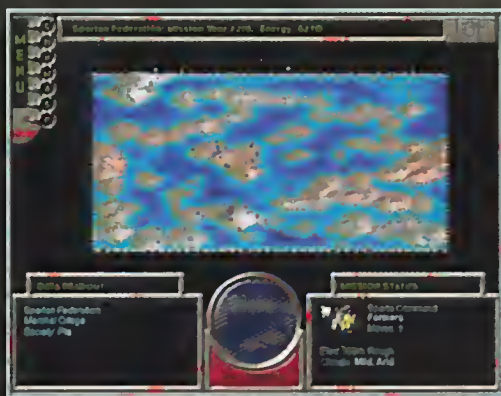
Mis à part les factions, ils vous faudra construire une civilisation sur un nouveau monde. Et celui-ci n'est pas forcément accueillant. Nouvelle faune, nouvelle flore, nouveau relief... Autant de conditions à dompter et dont il faut tirer profit. Ce sera aussi l'occasion de rencontres extraterrestres. Mais là-dessus, Brian Reynolds est clair : «Il est hors de



question de balancer des petits bonshommes verts, stéréotypes peu crédibles d'une race extraterrestre. Nous veillons à ce que l'aspect crédibilité et historique de Civ soit présent. C'est difficile d'être crédible quand il s'agit du futur, mais nous avons poussé notre étude scientifique pour n'utiliser que des éléments "réalisables". Les nouvelles formes de vie seront donc plus proches de microbes ou autres germes de ce genre...»

UNE APPROCHE "CREDIBLE"

Out ce que l'on peut dire sur le sujet pour le moment est que la "lutte" contre les forces



quence. A vous de trouver un équilibre dans vos forces et vos prototypes. Ils peuvent aussi être volés ou échangés avec les autres groupes.

A propos de l'échange, le commerce prendra une part plus significative que dans Civ. Cette nouvelle société a tout de même retenu l'échec cuisant des armes de destruction de masse et n'est pas prête à revivre cela. Leur volonté est donc avant tout de protéger l'échange culturel et économique. Rien ne vous empêchera de développer une arme chimique d'enfer et de la balancer à la tronche de vos agresseurs, mais l'intelligence artificielle ne laissera pas les factions passives. Leur réaction sera vive et ils se liguieront probablement tous contre vous pour y mettre fin. Vous voilà prévenu.

A propos du commerce, c'est l'énergie qui est la "monnaie" sur Alpha Centauri. Votre production énergétique (éoliennes, microfusion, thermo-conversion, etc.) est cruciale à votre bon développement. Une notion intéressante qui elle aussi paraît crédible. Comme les prototypes, l'énergie peut être volée ou bien échangée.

Au rayon des nouveautés, l'interface, comme vous pouvez le constater, a évolué : haute résolution, simplification des commandes. Ce n'est pas fondamentalement différent mais un souci de confort a été apporté.

«Ce qui ne change pas, c'est que les parties se déroulent en tours de jeu, le temps réel se prêtant peu à un jeu de stratégie» prétendent les dévelop-



peurs de Fixaris. Et quand ils parlent de stratégie, ils excluent Warcraft ou autre Command & Conquer qui sont de la tactique/action plus que de la vraie stratégie (ce qui ne les empêche pas d'être fans de Warcraft par ailleurs).

Une option LAN multijoueur est prévue et permettra à sept joueurs de s'affronter. Sid Meler croit énormément au potentiel des jeux online et voudrait développer cet aspect dans ses futurs jeux (un Pirates Online ou un Railroad Tycoon n'est pas exclu).

Voilà qui résume assez bien ce que sera Alpha Centauri. Les écrans de jeu actuels sont encore au stade de développement mais reflètent tout de même le concept. Bien sûr, on est en droit de se demander si c'est un jeu original ou novateur. Indéniablement, un PC de base suffira à faire tourner le jeu qui ne tire profit d'aucune technologie avancée, en terme 3D par exemple. Et alors ? Civilization n'a pas fait son succès sur son graphisme ou ses musiques pourries. Non dans Civilization, et maintenant Alpha Centauri, c'est l'essence du jeu qui compte. Le fun, le plaisir, la découverte... une vraie drogue. Le fait de se prendre pour Dieu doit y être pour quelque chose, mais ce qui est sûr, c'est que Sid Meier et Brian Reynolds peaufinent leur produit comme personne et qu'ils insufflent un souffle de génie, une profondeur et un rythme qu'on ne trouve pas ailleurs. Je vais donc être clair dès maintenant, j'adore ce jeu, je crois que ce sera un chef-d'œuvre.

ASTUCES INÉDITES



3615

CHEAT

Gros Plan

Des Star Trek, il y en a eu des bons,
des mauvais et des innommables.

Mais cette fois, à la vue de Secret
Of Vulcan Fury, il semble qu'Interplay ait
décidé de taper dans "l'exceptionnel".

Non, ce n'est pas un poisson d'avril,
arrêtez de rire niaisement svp.

Fishbone

Six aventures
écrites par un
des scénaristes
de la série
originale: D.C.
Fontana en
personne.



Monsieur Scott en jeune... Putain, le temps passe quand même.

Secret of





'est dingue ça. On a à peine le temps de dire «Star Trek» que la moitié de l'assistance se sauve en courant. On se croirait à la poste à 17 h. Ou à 16h59, plutôt. Les pleutres. Bon d'accord, on ne peut pas dire que les précédentes productions aient toutes été inoubliables, mais cette fois les choses risquent de changer. *Secret Of Vulcan Fury* est ainsi un Trek pur jus puisque vous allez retrouver les vrais héros de la série originale : Spock, Sulu, Kirk, Mc Coy et enfin Scotty. En fait, vous allez non seulement les retrouver mais mer, ce qui renoue avec les premiers épisodes disponibles sur ST (désolé, je me souviens pas marqué la poste non plus). Ainsi, le jeu sera composé de six aventures, écrites par une personne (un des scénaristes de la série originale, rien que ça).

■ DE LA 3D DE TIMBRÉS

Effectivement, ce nouveau Star Trek utilise de la 3D qui, sans exagérer, est tout bonnement époustoufflante. Les gros plans sur le visage des personnages suffisent à reléguer ceux de Blade Runner au service des plis perdus de la poste. Pour vous situer le truc, les Motion Capture et autres "texturages" humains de Blade étaient déjà considérés comme les meilleurs du genre. C'est pas rien, quoi. La peau, les joues, les dents, les cheveux... pfff... je vous assure, c'est incroyable. On voit même les reflets des combinaisons en Nylon pourrave, vous savez, quand les trames créent des auréoles... enfin, bref... j'me comprends. Les mouvements des corps sont d'une qualité telle, qu'on se croirait presque en train de regarder un épisode original. Bon, vous vous dites "ils nous font le coup à chaque fois, ils s'emballent parce que c'est nouveau...". Eh bien non, c'est vraiment ça. OK, on vous fait ce coup là aussi. D'ailleurs, c'est tellement bien fait que le jeu devrait séduire, au moins visuellement, les nombreux réfractaires à Star Trek.



■ LA FÊTE AUX TREKIES

Pour ce qui est de l'histoire proprement dite, vous vous retrouverez donc au XXIII^e siècle. Cette fois, vous irez.

Petites énigmes et
puzzles logiques
comme au début
de la série.

Vulcan Fury



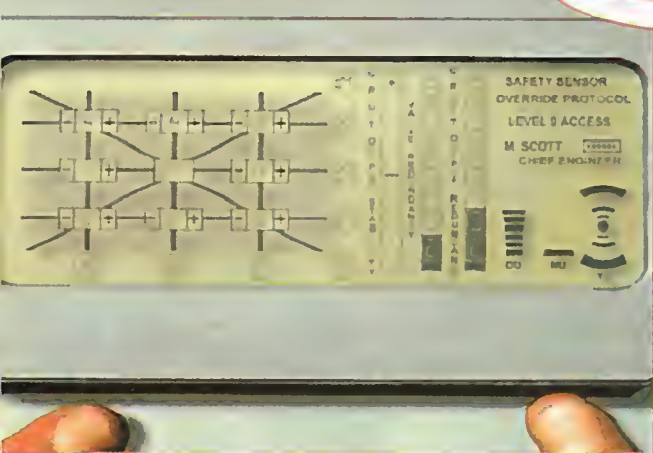
Une souris réactive suffira pour contrôler tout le jeu.

GÉNRE UN TREK PUR JUS • ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR TRIBAL DREAMS • SORTIE PRÉVUE AVRIL

Gros Plan

Secret of Vulcan Fury

Des plans travellings impeccables.



Des puzzles logiques à résoudre, comme dans les vieux Star Trek.



vous attaquer directement aux mystérieux secrets entourant l'histoire des vulcains et romulains. Mine de rien, vous aurez entre les mains la destinée de Vulcan et de la Fédération. De quoi faire passer de mauvaises nuits à l'équipage. Cependant, la version qui nous a été fournie pour ce gros plan étant plus que succincte (jouable, mais durant environ deux minutes), il n'est pas vraiment facile d'estimer quelle gueule aura vraiment l'aventure. Apparemment, ce sera un mélange de petites énigmes et de puzzles logiques, un peu comme les premiers jeux de la série. On espère que le résultat ne sera pas trop linéaire, parce que tout le reste sera vraisemblablement grandiose. Bon, j'essuie un peu la bave qui me dégouline sur le pull, et je vous dis au mois prochain pour le test.

Fishbone



Les mouvements
sont d'une
qualité telle,
qu'on se croirait
presque en train
de regarder un
épisode original.

La vache, de bonne taille, le Pilot de l'époque.



Les machines de sabotage de l'époque font indéniablement penser à mon Rowenta 1000 watts.



Les bons plans de Joystick

38^F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT DE
F1 RACING SIMULATION
OU FLIGHT UNLIMITED II

VALABLE JUSQU'AU 31/03/98 SUR PRÉSENTATION DE CE BON

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



Flight Unlimited II

Grâce à

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

& joystick

Votre magazine est remboursé !

Ce bon d'achat de 38f est valable dans tous les magasins
Score-Games ou par VPC pour l'achat d'un de ces deux jeux !

Toutes
les adresses
sur le
**36 15 SCORE
GAMES**

*2,23f la minute



F1 Racing Simulation

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

Gros Plan

Un vaisseau spatial qui déambule dans d'innombrables labyrinthes en 3D, un peu comme dans un Doom, ça vous rappelle quelque chose ? Gagné ! Descent est de retour et fait peau neuve à l'occasion de son troisième épisode. Fini la claustrophobie et vive la liberté de mouvement dans l'espace infini. Youpi !

monsieur pomme de terre



Descent Free Space



as de doute, c'est beau comme Descent, ça bouge comme Descent... alors quoi de neuf ? Eh bien, le jeu a été dépouillé de ses encombrants labyrinthes. Les murs envolés, nous voici dans l'espace. D'un Doom-like, ce troisième volet de

Descent est au final un shoot-them-up spatial très simple quant à son maniement, franchement orienté arcade, à la Tie Fighter ou Wing Commander. Un défi ambitieux est lancé : faire mieux. Et l'alpha-version que j'ai sous les yeux est prometteuse. Graphiquement, Free Space tournera soit en 640x480 standard, soit sous 3Dfx. Deux types de textures seront associés à chaque objet, les unes moins détaillées pour mapper l'objet quand il est éloigné, les autres pour une vision rapprochée. Les échelles des vaisseaux rencontrés iront de la simple balise jusqu'au vaisseau amiral, franchement immense et hérissé de tourelles, toutes animées. Le résultat tourne devant moi : c'est rapide et convaincant... sur Pentium 200 couplé à une 3Dfx. Reste à voir la version définitive.

■ INTERACTIVITÉ ET DÉROULEMENT DE JEU

Mais la promesse la plus alléchante qui nous est faite réside sans doute dans les missions qui devraient



MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMBAT SPATIAL
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR VOLITION USA
SORTIE PRÉVUE AVRIL

Effet très réussi : les vaisseaux jaillissent de l'hyper-espace pour vous tomber dessus.



être dynamiques et dont les buts pourraient changer en cours de jeu en fonction de la tournure des événements. Par exemple, le joueur aura pour mission d'escorter un cargo vers une station orbitale récemment capturée. À mi-chemin, il recevra un message de détresse émanant d'un vaisseau appartenant à une race inconnue. S'il décide de lui venir en aide, il sera dans l'obligation d'abandonner en route sa mission d'escorte. Arrivé sur place, il réalisera qu'il s'agit d'un piège. Il restera toujours possible de sauver le vaisseau attaqué seul, ou en appelant de l'aide. Le joueur pourra ainsi prendre des décisions qui influenceront sur le cours de l'histoire. Toujours pour le jeu solo, un effort particulier devrait être fait sur l'intelligence artificielle. Les ailiers comme les ennemis effectueront des manœuvres d'évasion, réclameront de l'aide quand ils s'estimeront en situation d'infériorité et, plus impressionnant, les ennemis s'amélioreront d'une mission sur l'autre pour contrer vos tactiques gagnantes. Et bien évidemment, un mode multijoueur sera aussi proposé, en réseau et par Internet.

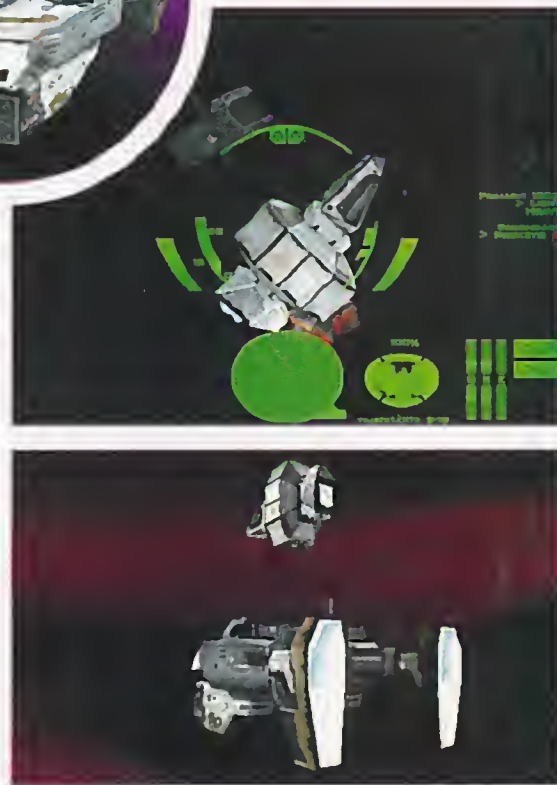
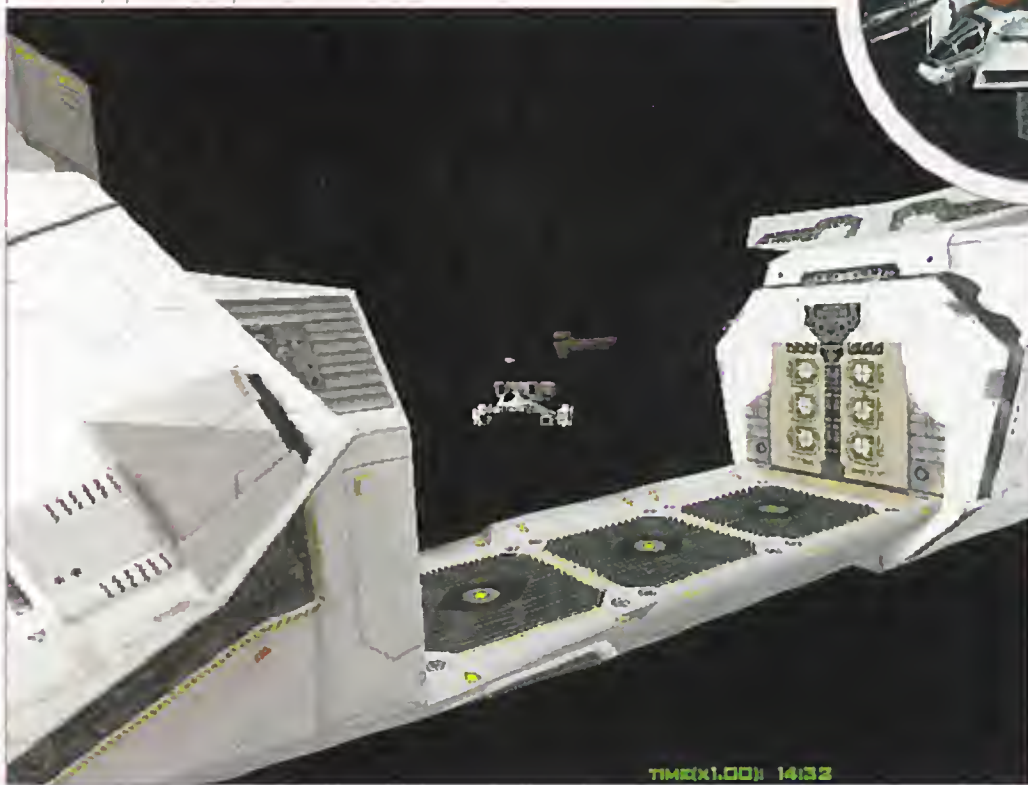


Efficaces aussi ces explosions, avec effets de lumière dynamiques.



Des missions dynamiques aux objectifs variés

Certains vaisseaux sont immenses ; l'échelle arrive à filer le tournis. Le tournis... c'est pas la première fois que je ressens ça en jouant à un Descend.



Reportage

PAR IAN SOLO

Nous avons rencontré
la petite équipe française
de développement
qui monte : Darkworks.
La qualité visuelle
de ce que nous avons
pu voir nous a
littéralement sciés.
Après avoir travaillé pour
les autres, ils se lancent
aujourd'hui dans
leur premier jeu maison.
Vous pouvez vous
attendre à être éblouis.

Visite chez





Ceci n'est pas une image extraite d'une scène cinématique, mais bien du matériel réel de 1906. Oui, ça tue grave de grave.



Les gars de Darkworks sont nés avec un pinceau entre les dents, ce qui saute instantanément aux yeux en matant la beauté des univers qu'ils nous mitonnent. Installés à Paris près de l'Opéra, ils se consacrent uniquement au développement de jeux, leur passion de toujours. Darkworks est à la base une bande de copains qui se connaissent de longue date même si l'équipe s'enrichit régulièrement de nouveaux éléments - au dernier recensement les Darkmen seraient déjà une petite vingtaine.

Ils se sont rapidement fait repérer par Philippe Ulrich de Cryo pour leur grande maîtrise de l'image (illustration traditionnelle, synthèse) et leurs nouveaux outils de modélisation. Après plusieurs réalisations pour le compte du célèbre éditeur, ils décident de voler de leurs propres ailes et de se lancer sur le projet qui leur tient à cœur depuis longtemps : un jeu d'aventure/action dans l'univers baroque de Jules Verne. Le projet est déjà bien avancé puisque nous avons pu voir tourner la première démo de 1906. On ne serait pas étonné que Darkworks devienne le nouveau porte-étendard de la "french touch".

1906, ODYSSEE EN ANTARCTIQUE



ingt Mille Lieues sous les mers", "Voyage au centre de la Terre", "De la Terre à la Lune".

"l'île mystérieuse"... avec ses "Voyages extraordinaires", Jules Verne, l'inventeur de la science future, a donné à plusieurs générations de lecteurs le goût des explorations fabuleuses où la technologie entraîne le voyageur aux frontières du fantastique. Des terres inexplorées, enjeux de grandes puissances aux incroyables machines aussi fascinantes que destructrices, au naufrage des hommes devant les éléments jusqu'à l'angoisse des héros face à leur imprévisible destin... Ce sont tous ces éléments qui ont donné envie à Darkworks de recréer une très grande et très classeuse aventure autour de l'œuvre du père Verne. 1906 se propose de redévelopper un univers, une histoire complètement originale basée sur les thèmes les plus marquants de Julio le Nantais. Une aventure inédite en quelque sorte, le plus moderne et le plus sombre des Voyages extraordinaires.

DESSINE-MOI UN BRISE-GLACE



uillaume Gouraud et Antoine Vilette, les gentils boss qui veillent au devenir de Darkworks, livrent en exclusivité aux lecteurs de Joy les grandes lignes de 1906 :

"Au final, 1906 s'inspire à la fois de Myst et de Bioforge puisque le jeu intégrera un certain nombre de personnages en plus du héros contrôlé par le joueur. Pour l'aventure, on en avait marre des univers de S-F qui ne parviennent pas à sortir de Star

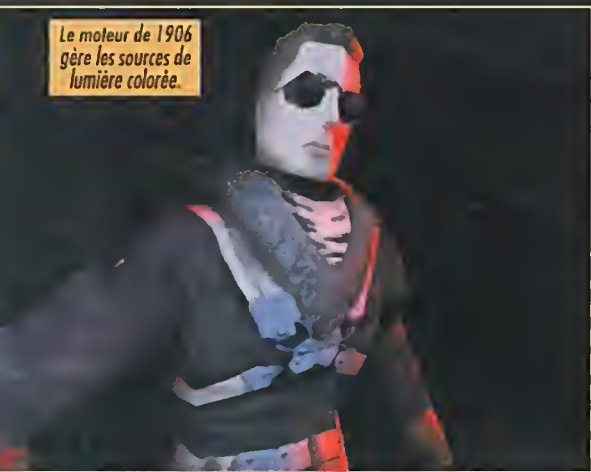
Darkworks

Visite chez Darkworks

1906 ne sera pas désert. Le joueur incarnera Glenn Scott, un membre des Forces scientifiques et devra affronter pas mal d'empêcheurs de tourner en rond. François, gros frimeur, on l'a reconnu.



Hommage aux films de John Woo : le héros tire avec le flingue de travers.



Le moteur de 1906 gère les sources de lumière colorée.

Wars ou du mythique Blade Runner. On a eu envie de réaliser une aventure de rétroscience-fiction dans l'univers de Jules Verne. Myst a été le premier jeu à faire référence au grand-père de la S-F moderne, mais nous, on voulait aller plus loin, essayer de recréer des personnages aussi forts que le capitalne Nemo, des machines aussi démentes que le Nautilus. On a donc réécrit une histoire complètement nouvelle, recréé un univers complètement inédit qui pulse son inspiration dans les meilleurs passages des bouquins de la collection Hetzel.

Ensuite, il n'était pas question de traiter Jules Verne comme a pu le faire Disney. Pour nous, l'œuvre de Verne reste sombre : sombre vis-à-vis de la science et sombre vis-à-vis des hommes. Et puis, on a un peu trop tendance à l'oublier, plusieurs textes de Jules Verne décrivent une certaine violence. Les personnages luttent et s'entre-tuent, bref il y a des morts, même si ça ne tombe jamais dans le gore. Pour que 1906 ne se résume pas à une simple résolution d'énigmes dans des décors certes somptueux, Scott, le héros, pourra combattre des ennemis, arme au poing. Ces mêmes ennemis maintiendront une pression permanente pendant la quête du joueur.

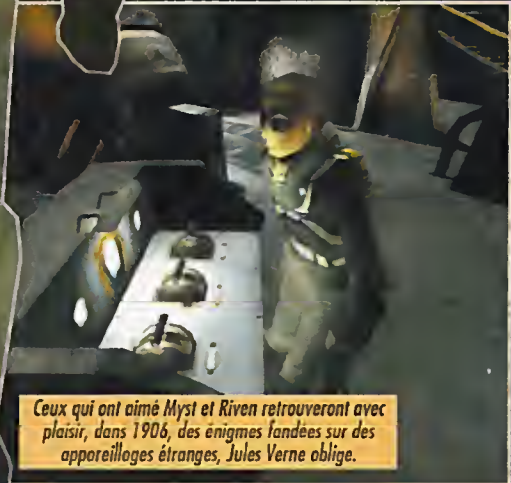
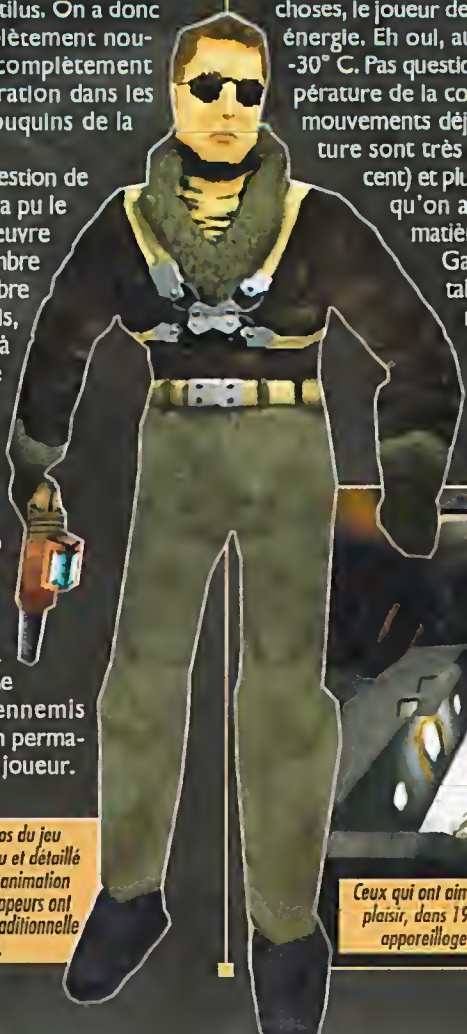
Une fois n'est pas coutume : le héros du jeu animé en 3D temps réel est aussi beau et détaillé que sur les roughs papier. Pour une animation réaliste des mouvements, les développeurs ont fait appel à la technique désormais traditionnelle de capture de mouvement.

Un thème récurrent chez J.V. c'est la notion d'exploration et la conquête d'espaces inconnus. Notre aventure se déroule aux pôles au début du siècle. On part à la recherche d'un immense brise-glace (genre Titanic/Nautilus) mystérieusement disparu lors d'une première expédition".

QUELQUES MOTS SUR LE GAMEPLAY DE 1906 ?

1 906 sera un univers réellement immense, qui offrira des décors aussi bien en intérieur qu'en extérieur. S'il fallait parler en nombre de pièces, il comprendrait près de cent vingt lieux différents (ah, zut, ça fait même pas vingt mille lieux... sous les mers!). Il ne sera pas organisé sous la forme de niveaux et le joueur sera donc complètement libre dans son exploration. Il pourra interagir avec le décor, grimper, sauter, sans le côté plate-forme de Tomb Raider. Comme il est dit plus haut, le héros pourra tirer, faire évoluer ses armes ou les modifier, upgrader son équipement. Le plus important c'est qu'au début du jeu, on n'a aucune indication. Le joueur devra se prendre en main pour redécouvrir l'histoire de la première expédition. Il y aura des énigmes technologiques, des machines à remettre en marche... mais pas de puzzles arbitraires destinés à rallonger artificiellement la durée de vie du jeu. C'est ainsi que Scott sera amené à piloter des engins spéciaux : chariots mécaniques, grues, bathyscaphes... Avant toutes choses, le joueur devra veiller à bien gérer son énergie. Eh oul, aux pôles, le froid frise les -30° C. Pas question de laisser chuter la température de la combinaison climatisée! Les mouvements déjà réalisés en Motion Capture sont très nombreux (plus de deux cent) et plus originaux et stylés que ce qu'on a l'habitude de voir en la matière...

Gageons qu'avec autant de talent et un projet aussi prometteur, Darkworks va faire péter la baraque. En tous cas, nous vous tiendrons au courant de la progression de ce jeu au fil des mois.



Ceux qui ont aimé Myst et Riven retrouveront avec plaisir, dans 1906, des énigmes fondées sur des appareillages étranges, Jules Verne oblige.

GROS PLAN SUR DAVID ROCHEDIEU

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT
CHEZ DARKWORKS ET LEAD
PROGRAMMER SUR 1906



David, peux-tu nous parler de tes expériences précédentes?

Avant de rejoindre Darkworks, je travaillais dans l'équipe de Paul Cuisset, chez Delphine Software. J'ai donc participé au développement de Fode la Block et de Moto Racer. Sur Moto Racer, j'étais le programmeur principal pour la version PlayStation.

Sur 1906, quels sont tes objectifs?

Bien évidemment, 1906 est très différent d'un jeu de course d'arcade comme Moto Racer. Comme vous pouvez le voir sur les premières images, nous avons pour objectif de gérer des espaces immenses aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Les paysages extérieurs devraient être aussi détaillés que les intérieurs.

L'univers graphique de 1906 est magnifique, donc côté moteur 3D on a mis le paquet pour renforcer l'ambiance. Il y aura des effets de lumière et un ombrage de Gouraud en temps réel sur les personnages, de l'alpha blending (transparences), des effets de brouillard et de particules pour les décors en extérieur.

Est-ce que le développement de ce nouveau projet présente des difficultés particulières?

Pour 1906, on veut une gestion des combats assez plaisante. Pour nous, le plus intéressant est de développer une IA particulière pour les ennemis, dans le sens où ils auront des missions à remplir dans le jeu. C'est-à-dire qu'ils devront s'adapter à n'importe quel changement occasionné par le joueur. Par exemple si l'on ferme l'accès à une pièce ou si l'on remet en route une machine, l'ennemi devra être capable de trouver un autre parcours pour atteindre son but, de désactiver les éléments enclenchés par le joueur... L'idée c'est vraiment de créer un univers vivant.

En tant que directeur du Développement chez Dark, quelle est votre philosophie?

Pour l'instant nous ne sommes que deux développeurs, et dans les mois à venir, j'aurai la charge de recruter de nouveaux éléments. Notre objectif est de passer à six développeurs.

Je pense que le succès d'un projet de jeu tient essentiellement dans la motivation du groupe qui le réalise et ceci concerne plus particulièrement l'équipe de développement. Pour éviter que cette motivation ne se dilue au fil du temps, il est préférable de monter une équipe restreinte mais soudée où chacun peut s'épanouir en apportant une pierre significative au code. Donc chez Darkworks nous ferons tout pour éviter le sureffectif. Le bon exemple, pour moi, c'est Id Software.

Les Visiteurs

l'état de l'art en images de synthèse

Alors qu'une partie de l'équipe de Darkworks peaufine la demo de 1906, les autres joyeux compagnons ont terminé, eux Les Visiteurs, le jeu...

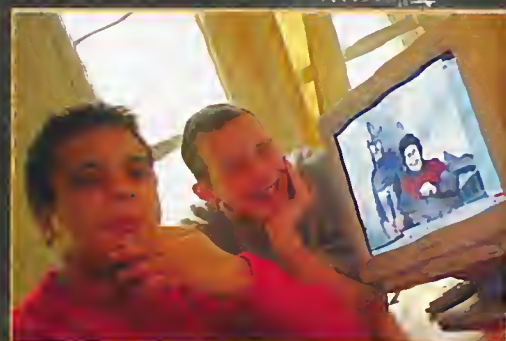
C'est l'équipe de Darkworks qui a été sélectionnée pour la réalisation des images du jeu issu des Visiteurs. Le challenge était difficile car il fallait coller au look du film sans les mêmes moyens, évidemment. Pour le jeu, la Gaumont Multimédia avait décidé de placer la barre très haut : un rendu hyperréaliste pour les décors et surtout pour les personnages. Bref, il fallait faire aussi bien sinon mieux que le jeu Blade Runner. Tout a été entièrement réalisé en images de synthèse, avec une certaine part de liberté. C'est William et Sylvery qui se sont occupés de produire l'ensemble des décors et personnages.

"C'est une combinaison de plein de softs spécialisés qui nous a permis d'obtenir ce rendu proche de la réalité. Pour la réalisation des modèles des acteurs : Amapi en modélisation, Détailler pour le mapping et enfin 3DS Max pour le rendu et l'animation.

Pour les décors on a carrément été faire des shoots photo sur les plateaux de tournage pour retrouver les bonnes textures. Les personnages font en moyenne 40 000 faces ce qui reste lourd puisqu'il faut pouvoir les animer ensuite. Les décors peuvent monter à plus de 500 000 faces et on atteint en final le million de faces" w.

C'est vrai que côté bécane on était blindé : 4 bi-Pentium Pro avec 300 Mo de Ram chacun. Chaque image prenait environ un quart d'heure de calcul. En tout cas, on n'a pas eu besoin de Silicon Graphics, et on est très fier du résultat.

Après les Visiteurs, vous bossez sur quoi?
Un pilote de dessin animé avec les éléments de 1906.



Sylvery Bollait et William Ratajczak (spécialistes de 3D Studio MAX).



Antoine Gillette et Guillaume Gouraud, les "boss".



Pour les phases préparatoires de game design, Darkworks peut compter sur le grand talent de ses illustrateurs maison.



Nicolas Bouvier (illustrateur, designer)



Thierry Desseaux (graphiste, son), François Baranger (rendering), Bertrand Carduner (texture-man), Guillaume Moreels (animation, modélisation des personnages).

Le top de la redac

STRATÉGIE

TOTAL ANNIHILATION

CAVEDOG

AGE OF EMPIRES

MICROSOFT

MYTH

BUNGIE

INCUBATION

BLUE BYTE

DARK REIGN

ACTIVISION



AVENTURE

RIVEN

CYAN

BLADE RUNNER

WESTWOOD

MONKEY ISLAND 3

LUCAS ARTS

DARK EARTH

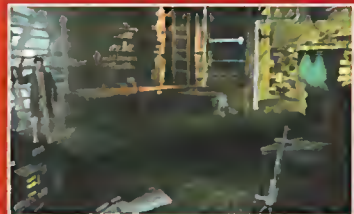
KALISTO

ZORK GRAND INQUISITOR

ACTIVISION

ECSTASICA 2

ANDREW SPENCER STUDIOS



ARCADE/ACTION

JEDI KNIGHT

LUCAS ARTS

QUAKE 2

ID SOFTWARE

TOMB RAIDER 2

CORE DESIGN

WING. COM. PROPHECY

ORIGIN SYSTEMS

SCREAMER RALLY

GRAFFITI

ABE'S ODISSEY

ODDSOFT



LE TOP PREVIOUS

BALDUR'S GATE

RÔLES
BIOWARE

HALF-LIFE

SHOOT
SIERRA

MORROWIND

RÔLES
BETHESDA

176 NITRO PACK

SIMULATEUR
ACTIVISION

ALPHA CENTAURI

STRATÉGIE
ELECTRONIC ARTS

INCOMING

ACTION

RAGE SOFTWARE

SU 27 FLANKER 2

SIMULATION DE VOL
MINDSCAPE

BATTLEZONE

STRATÉGIE/ACTION
ACTIVISION

SENTINEL RETURN

REFLEXION
PSYGNOSIS



SIMULATION

F1 RACING SIMULATION

UBI SOFT

INTERSTATE'76

ACTIVISION

F22 ADF

DID

FLIGHT UNLIMITED 2

LOOKING GLASS

FLIGHT SIMULATOR 98

MICROSOFT

FIFA 98

EA SPORTS

VIRTUAL POOL 2

INTERPLAY

SUB CULTURE

CRITERION

I-WAR

PARTICULES SYSTEM

JEU DE RÔLES

FALLOUT

INTERPLAY

ULTIMA ONLINE

ORIGIN

DAGGERFALL

BETHESDA

DIABLO/ HELLFIRE

BLIZZARD

MERIDIAN 59

STUDIO 3DO



WARGAME

GETTYSBURG

FIRAXIS

FRONT DE L'EST

TALONSOFT

STEEL PANTHERS 3

SSI

CLOSE COMBAT 2

ATOMIC



La mode d'emploi de le Joystick en français



Au secours !
Nécessite une trop
grosse configuration.










Démo ou patch présents
sur le CD-Rom.

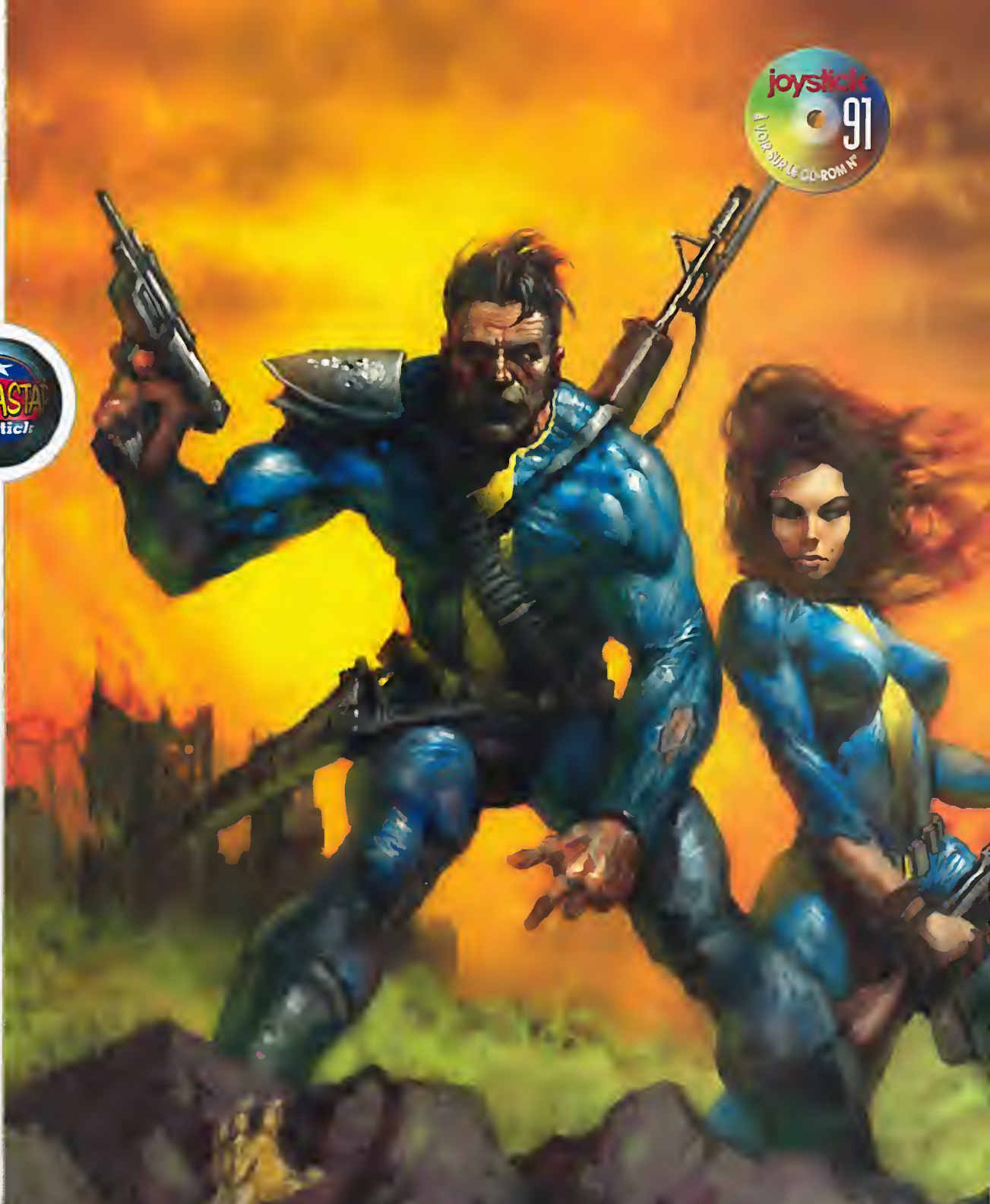


Jeu majeur
et indispensable.

Les icônes, c'est rudement sympa.
Pas besoin d'explications.
on comprend d'un simple coup
d'œil et... Bon d'accord, on vous
explique à quoi elles
correspondent. les icônes.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D		Fonctionne sous DOS	40	Bevark
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep I)		Fonctionne directement sous Windows 95	50	Moyen
	Utilise le MMX		Fonctionne en mode DOS avec Windows 95	60	Pas mal
			Compatible avec le Force Feedback Pro, joystick à retour de force de Microsoft.	70	Bien
				80	Très bien
				90	Exceptionnel

Test



Fallout

Jeu de rôles pour amateurs de JDR bien ficelés - PC CD-Rom



Voici sans doute LE chef-d'œuvre de Brian Fargo (Bard's Tale, Wasteland) maître d'un art fort compliqué qu'il maîtrise depuis plus de dix ans : le jeu de rôles avec un grand "J".

Si ce jeu était sorti à temps, comme prévu il y a fort longtemps, il aurait certainement renvoyé la partie solo de Diablo dans les oubliettes des jeux de rôles. Voici donc un produit sans mode multijoueur, ce qui se fait à vrai dire de plus en plus rare. Cela pourrait d'ailleurs bien être le dernier puisque Baldur's Gate lui-même permettra de jouer entre potes. Mais Fallout n'en représente pas moins un grand plaisir ludique, et est probablement le meilleur jeu de rôles en solo qu'on ait pu voir depuis Daggerfall dans un genre un peu différent.

Le 1^{er} jour, Dieu créa la bombe H

Seuls des abris militaires plus gros tel celui du N.O.R.A.D., installé dans les entrailles d'une montagne, pouvaient se permettre de résister aux conséquences d'un impact proche.

Dans un conflit mondial, seuls les militaires et accessoirement leurs familles sont censés survivre pour, par la suite, copuler et repeupler le monde de gens intelligents, beaux et sains. On leur souhaite bonne chance. Les bâtisseurs de ces bunkers ne s'y étaient pas trompés, les créateurs de Fallout non plus : de nombreuses décennies après moi, du moins je l'espère, une guerre nucléaire a éclaté. Les raisons qui ont causé cela sont encore obscures. Peut-être que cela a un rapport avec les turluttes de Clinton, peut-être pas du tout. Je ne suis ni un fêru de géopolitique ni de boudins présidentiels, et trouve cela d'ailleurs moyennement intéressant. Toujours est-il que dans

l'univers de Fallout ça a pété, et de nombreux impacts nucléaires sont venus altérer les douceurs des paysages des États-Unis. Coup de bol, il y a des survivants : les gros bunkers atomiques (tout du moins le vôtre) ont en effet survécu aux vents radioactifs et aux effets de blast des ogives lancées contre le pays de la liberté. Pour éviter de crever comme des blaireaux, votre peuple du Vault (caveau, bunker) 13 est resté bien calfeutré dans les profondeurs, attendant que toute trace de danger et de radiations disparaisse. Puis bien des années plus tard, vos chefs

ont carrément décidé que cela ne valait même plus la peine de mettre le nez dehors, d'ailleurs existait-il encore un dehors ? C'est donc ainsi que votre peuple s'est mis à vivre en circuit fermé, améliorant son potentiel scientifique et profitant de la présence inespérée d'une nappe phréatique où il puise l'eau radioactive en la filtrant au moyen d'un composant électronique. Manque de bol, cette dernière pièce, unique, a sauté, réduisant d'un seul coup l'espérance de vie de vos compagnons à quelques mois. Le leader de l'abri a donc décidé de vous envoyer dans le monde extérieur dont personne ne sait rien, afin que vous puissiez retrouver une pièce semblable dans un délai d'une centaine de jours. Vous voilà donc équipé de votre uniforme (pyjama ?) aux couleurs du Vault 13 dans le sas de sécurité où une porte d'acier trempé n'attend que de s'ouvrir pour vous précipiter dans un monde inconnu et menaçant. Le seul espoir de votre quête est d'aller vers l'Est, où on vous a dit qu'un abri semblable au vôtre (le numéro 15) pourrait bien vous permettre de vous procurer une pièce de rechange.



Test

Fallout

Les scènes cinématiques opproissent parfois lorsque vous rencontrez un personnage important. Les voir s'animer est toujours un moment jubilatoire. ▼



L'économie du Los Angeles post-apocalyptique a elle aussi été revue à la baisse. Les billets verts n'ont pas survécu à la hausse de la température à Wall Street. Ils ont donc, dans leur grande majorité, été détruits, ceux qui demeurent servant de PQ. Le système de vente et d'achat a été avantageusement remplacé par le troc au moyen de capsules de bouteilles, assez nombreuses et impossibles à reproduire. Vous pourrez toujours négocier et marchander avec la plupart des habitants de Fallout.

Création du perso

Il n'est pas inutile de vous reparler de l'ancien système de Steve Jackson's Games (voir le bêta-test) que les développeurs devaient en principe utiliser. Ces derniers ont eu tellement de problèmes avec G.U.R.P.S. et son auteur caractériel et procédurier, qu'ils ont laissé tomber l'affaire, préférant un système pas trop éloigné mais bien à eux et qui s'avère encore mieux adapté à un jeu vidéo. Bien fait, tiens ! L'une des particularités de ce genre de système est qu'il ne vous impose pas une classe (profession) de personnage. Ici, aucun intérêt de se cantonner au rôle de magicien ou de guerrier (ou plutôt de scientifique et de soldat pour rester dans le contexte). Votre personnage sera uniquement défini par ses connaissances, ses talents et ses handicaps physiques et/ou mentaux. Au début du jeu, vous aurez le choix entre trois personnages aux facultés pré-établies. Ces derniers sont assez bien foutus avec un background écrit, mais aucun doute qu'ils seront dédaignés par les joueurs au profit d'un choix plus personnalisé. Après avoir donné un nom, un âge et déterminé le sexe de votre avatar,



▲ L'inventaire délaissé du personnage avec un moniteur récapitulant les caractéristiques des objets.

Le monde extérieur

Vous l'avez peut-être deviné, il est bien dur de parler du monde de Fallout sans gâcher 90 % de son intérêt. Du coup, après que vous ayez lu ce test où je ne vous apprendrai que le minimum vital, évitez tout autre contact humain susceptible de vous en dévoiler plus, n'allez pas vous balader sur les (très nombreuses) pages Web consacrées au produit où vous trouveriez invariablement, et ceci y compris sur la page d'Interplay, des textes ou des aides pouvant gâcher l'intérêt scénaristique qui représente la grande majorité de l'immense plaisir qu'apporte Fallout à son bien heureux acquéreur. Gardez toutefois plusieurs choses en tête : une ruine de civilisation humaine a à peu près survécu au dehors, des êtres étranges et dangereux ont fait leur apparition, la pièce de rechange sera très dure à trouver, et le fait de l'avoir découverte et rapportée ne représente en aucun cas la fin du jeu.

Vous voici rassuré, maintenant passons le monde du dehors en revue : l'ersatz de race humaine qui a survécu s'est soit regroupé en troupeau dans des villes de taille et d'importance dissemblables, soit s'est reformé en bandes organisées de brigands ou de rôdeurs tentant de survivre par le glaive et par le pillage des premiers. Le niveau technologique qui règne à l'extérieur est dans une large moyenne bien inférieur au vôtre et à celui de vos compagnons. Les chariots tractés par des bœufs mutants ont remplacé les automobiles, car l'humain a oublié le principe et l'usage de la raffinerie, du derrick et de la carte grise. Seules les technologies de pointe comme celles impliquant la survie ou les bases de l'électronique ont résisté à l'oubli et au cataclysme. Les armes, quant à elles, sont de l'époque actuelle et quelques clans en détiennent de plus évoluées. Les survivants ne les ont pas construites, ils se sont contentés de les ramasser à tous les carrefours. Oui, l'action de Fallout se déroule dans le sud de la Californie, ceci expliquant cela.

Côté écologique, la végétation a été remplacée par du désert et de la poussière, les cultures sont faites en sous-sol, la gastronomie a été réduite au steak de lézard et au Nuke Cola. Ce monde est une ruine.



▲ L'interface de dialogues : ici, l'aut se présente à la source Ultima.

La corle générole : en gris les zones aperçues, en noir celles qui n'ont pas encore été explorées. ▼

Symphonie n°1 pour ogives nucléaires

Pour une fois, des ambiances sonores de qualité ainsi que des musiques inquiétantes ou possible sont ou rendez-vous. On en veut pour preuve la chanson des années 30 qui figure au générique de début et de fin, glouque ou possible, ou tous les fonds sonores qui changent en fonction des lieux visités (on retiendra plus particulièrement celui dans la cathédrale).

Les sons de firs et autres effets complémentaires sont bien foutus, et quant aux voix des principaux protagonistes elles ont été prêtées par de vrais acteurs tels que le grand David Warner ("Twin Peaks", "Bandits-Bandits"), "Titanic"). Gardons espoir pour les voix françaises.



LE TOP DES ACCESSOIRES PC

Logic3

L'ergonomie et la robustesse optimale, la qualité irréprochable, et la richesse des fonctions : voici les atouts de la gamme des joysticks PC de Logic 3 !

Conçus pour fonctionner sur les jeux les plus fun, et avec des caractéristiques nées d'une technologie de pointe, les joysticks PC de Logic 3 donnent aux joueurs une maîtrise totale.

LA MANETTE LA PLUS HIGH TECH DU MONDE



Logic 3 JT250 PC PHANTOM

Le Joystick PC Phantom, très en vogue sur son temps, offre une exceptionnelle prise en main, 1 bouton 4 points de vue, 2 boutons de tir automatique et 4 boutons de tir rapide et une manette de gaz en T. Son maniement sécurisé grâce à ses ventouses permet au joueur un contrôle parfait, avec précision et confort, même dans les situations les plus exigeantes des simulateurs de vol. **379FTTC**



Logic 3 JT277 PC TRIDENT

La Manette PC Trident est hautement sophistiquée grâce à un écran de contrôle digital/analogique et sa croix 8 directions et son mini joystick 3D analogique. Sa prise unique "soft touch" assure un confort supérieur. Il possède 6 boutons de tir, et permet le contrôle des gaz, de la direction et d'un point de vue à 4 directions, avec des modes analogiques, digital, CH & TM. Des boutons de tirs automatiques et les contrôles LCD complètent toutes les possibilités du Trident PC, le manette le plus "High Tech" du monde !

349FTTC

Logic 3 JT226 VOLANT ET PEDALIERS TOP GEAR pour PC

Désormais, les jeux de course ne seront plus jamais les mêmes ! Avec le volant Top Gear et ses pédales, la conduite professionnelle de précision est enfin accessible à tous ! Le kit Volant Top Gear comprend : l'auto centrage, 6 boutons de tir et un paddle 8 directions. Un système unique de programmation d'angle de rotation procure au joueur une sensation ultra réaliste. Le volant, lui-même, a une housse amovible en simili cuir pour une meilleure prise en main. Le volant Top Gear est encore plus complet avec son levier de vitesse, et son pédalier de course lesté. Avec tous les jeux de courses présents et à venir, le Volant Top Gear vous assure la pole position ! **599FTTC**



Distributeur exclusif :

INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.

RCS 327 943 626 - SIRET 327 943 626 00020 - APE 516G

Produits disponibles chez votre revendeur habituel

Toutes les marques et logotypes appartiennent à leurs sociétés respectives



Logic 3 JT257 TRACER



Logic 3 JT272 DOMINATOR



Logic 3 JT264 ACTION PAD



Logic 3 JT262 POWER PAD



Logic 3 JT266 SWIFT PAD



Logic 3 JT267 MASTER PAD



Logic 3 JT271 PC CHARGER



Comme une ambiance radioactive

Pour ceux qui ne sont pas férus de films comme "Mad Max", de livres comme le "Pistolera" de Stephen King ou de jeux de rôles tels que Bilume ou qui n'ont même jamais ouvert une bande dessinée comme "Judge Dredd" (nan, avoir vu le film ne compte pas !) ou "Rogue Trooper", il peut être assez ardu de comprendre le monde de Fallout. Toutefois, on peut avoir une idée un peu plus précise du monde dans lequel on va devoir évoluer en se replongeant au début de la Guerre froide, à une époque où des films gouvernementaux américains incitaient les familles vankees à jouer aux laupes en creusant des abris antinucéaires afin de survivre aux retombées nucléaires envoyées par ces sales cacos. On sait maintenant que ces précautions élémentaires de survie étaient dénuées de tout fondement et de toute utilité, puisqu'un abri antinucéaire civil placé aux alentours d'un objectif stratégique se serait transformé en fournaise infligeant une mort moins instantanée et beaucoup plus horrible aux habitants de ces couloirs exigus. D'autres paramètres rendent la chose tout aussi impossible : un campement parmi eux les difficultés du recyclage des déchets (cadavres inclus), du stockage des denrées, mais aussi de la carence réelle de plats de saumon surgelés de chez Picard ou encore de l'absence de diffusion de la Coupe du monde de football sur une télévision en circuit fermé. Fallout va vous mener dans de nombreux lieux inquiétants : de la visite de la ville des maris au voyage au centre d'un cratère résultant d'un impact nucléaire, les créateurs posséderont en revue toutes les ambiances et situations glauques que leur imaginaire tardu a pu inventer.

▼ La cantine d'un abri antinucéaire.



Ce vert pomme est le signe d'une radioactivité surpuissante. ▼



vous devrez répartir un certain nombre de points dans des caractéristiques assez traditionnelles dans le jeu de rôles (force, agilité, charisme, chance, endurance, etc.) pour une valeur de 1 à 10 dans chacune d'entre elles. De ces dernières, vont découler les calculs qui donneront au joueur ses caractéristiques de base. La deuxième étape est le choix des traits physiques et des handicaps. Ces derniers vont soit altérer les compétences ou les caractéristiques, soit parfois même les règles du jeu. Par exemple, vous pourrez choisir un handicap qui réduira vos dégâts tout en augmentant vos chances de critiques ou encore un autre qui vous octroiera des bonus lors d'un combat nocturne et des difficultés lors d'escarmouches diurnes. Dans un autre registre, vous devez aussi choisir trois compétences dans lesquelles vous allez pouvoir rajouter 20 % (à chacune d'elles). Pour un joueur débutant, on ne saurait trop conseiller les skills suivantes : armes légères (pistolets et revolvers) ; armes de mêlée et Marchandage (bargain).

Les choix de personnalisation sont très nombreux : dans les compétences, on pourra choisir entre des domaines scientifiques (électronique, sciences, réparation), de survie (Outdoorsman, Discretion) et bien d'autres choses encore.

Bien entendu, le personnage très fragile au départ va pouvoir évoluer grâce à un double système d'expérience. Évidemment, les combats remportés ajoutent des points d'expérience suivant la difficulté qu'aura eue le joueur pour arriver à la victoire. Mais les plus grandes récompenses dans ce domaine seront offertes lors de la fin d'une quête réussie (qu'elle soit mineure ou majeure), aidant ainsi le joueur dans sa progression. Le système fonctionne aussi avec des niveaux qui vont de 1 à 21. Chacun d'entre eux étant séparé par un fossé de points d'expérience. À chacune de ces étapes, le personnage pourra augmenter ses caractéristiques ou ses compétences, et tous les deux niveaux obtenus (parfois plus ou moins), le joueur se verra offrir de nouvelles possibilités croustillantes.



Ce flanc de montagne n'est pas autre chose que la vue en coupe du Vault 13. ▼



▲ Quelque chose est pour ainsi dire tombé ici.

J'éviterai de m'étendre sur ces dernières, car elles sont très nombreuses. Sachez toutefois qu'elles permettent de faire évoluer le joueur sur des chemins très divers. Par exemple, on peut trouver une compétence qui renforce la vision de nuit, une autre qui le fait muter ou bien encore une autre qui l'obligera à voir les décors autour de lui de la façon la plus sanglante.

Outre tout ce fatras de possibilités, d'autres systèmes régiront la vie de votre explorateur : les résistances diverses (poisons, dégâts, radiations) ou la réputation (bonne ou mauvaise) pour ne citer qu'elles. Les drogues chimiques sont fort nombreuses dans ce monde très antipolitically correct et votre perso pourra fort bien devenir accro à une boisson ou à de jolies petites pilules roses.

Déplacements

Le système régissant les déplacements et les combats de Fallout est un agréable melting-pot entre Diablo et UFO (X-Com 1) puisque tous les déplacements courants du personnage se font en temps réel puis passent en mode tour par tour dès qu'il y a un combat ou une menace quelconque que perçoit le personnage.

Les mouvements généraux sont régulés par un clic de souris à l'endroit où le personnage doit se rendre. Il peut soit courir, soit marcher soit (tenter) de se déplacer en silence. Le pathfinder est plutôt bien foutu mais ne fonctionne plus au-delà de quelques écrans de distance, ce qui est bien chiant. Pour parler de taille, les villes et autres types d'agglomérations sont bien souvent composés d'une vingtaine d'écrans au total, parfois même sur plusieurs étages. Par contre, ceux-ci ne se traversent pas tout le temps en dix secondes. On aurait préféré un moteur scrollant, centrant le milieu du moniteur sur le personnage d'une façon automatique, mais bon... Sur les bords de certains écrans, on verra appa-



S I E R R A®

CAESAR II

Stratégie

Bâissez l'Empire Romain !

- de nombreux et superbes graphismes.
- reproduction de l'Empire Romain complet avec toutes ses provinces.
- Historique interactif de l'Empire Romain.

3-D ULTRA PINBALL

Flipper

Faites tilter votre PC !

- la série de flippers la plus vendue au monde !
- perspective visuelle et toucher d'un vrai flipper.
- des bonus, des cibles mouvantes et des séquences animées.

KING'S QUEST 7

Aventure

Vivez une aventure féérique inoubliable dans un véritable dessin animé !

- plus de 3 millions d'exemplaires déjà vendus.
- un scénario drôle, riche et interactif.
- de splendides décors en haute résolution.

NASCAR® RACING 2

Course automobile

Payez-vous le grand frisson sur de véritables circuits.

- plus de 100 éléments officiels dont les véritables circuits.
- un affichage ultra-rapide en SVGA et un graphisme réaliste.
- 16 circuits avec 2 courses nocturnes.

PRINT ARTIST 3

Édition personnelle

Créez et réussissez tous vos documents en beauté !

- plus de 800 documents prêts à imprimer.
- plus de 6000 illustrations et photos.
- plus de 100 polices de caractères et une infinité d'effets de mise en forme.

SILENT THUNDER

Simulation

Pilotez un avion hors du commun et entrez dans la légende...

- 24 missions dont le Golfe Persique, la Corée...
- 10 types d'avions modélisés mais aussi des tanks, des hélicoptères...
- des paysages et des reliefs réalistes.

Avec le coffret " LE MEILLEUR DE SIERRA " chez Conforama, faites le plein de sensations. C'est fun !

EN CADEAU

349^F

Le coffret de 6 logiciels
+ en cadeau
la version originale de **RED BARON 1**,
le simulateur de vols et de combats aériens.

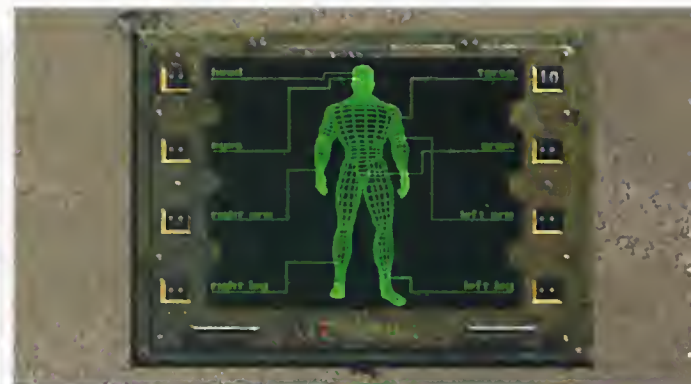
Prix emporté.
Valable jusqu'au 23/03/98.

CONFORAMA

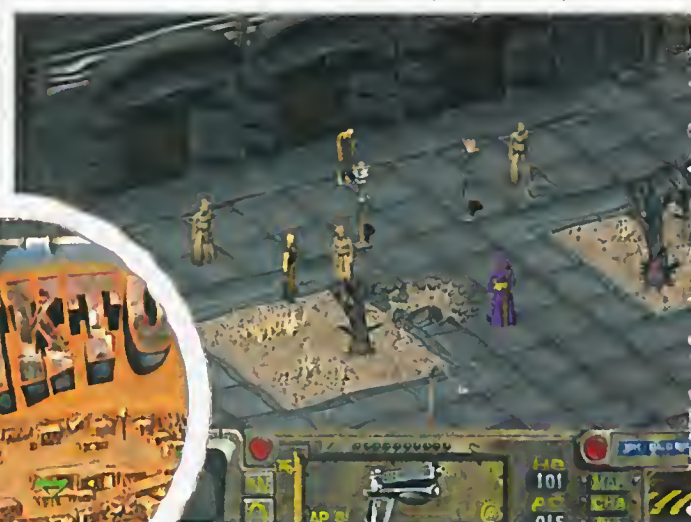
Le pays où la vie  est moins chère

Liste et horaires des magasins :
3615 CONFO 1,29F la min. ou
08 36 68 05 15 Serveur Vocal 2,23F la min.
ou Internet: www.conforama.fr

À peu de choses près, on se croirait donc un des épisodes de la "Planète des singes". ▼



▲ Cet écran de localisation apparaît lorsqu'on vise une forme vivante (ici un humain).



▲ Les abords des zones habitées sont souvent peuplés de créatures étranges et souvent dangereuses.

Durée de vie

Pour une fois, on o pu se permettre d'explorer largement ce jeu. Après concertation avec les quelques personnes qui ont elles aussi réussi à arriver à la fin, il existerait au moins trois façons de réussir Fallout ainsi que plusieurs fins différentes. Personnellement, je l'ai recommencé et fini deux fois sans que madame lassitude ne m'échappe. On y découvre de nouvelles choses, on s'organise autrement et on o presque le même plaisir à recommencer avec un personnage radicalement différent.

La durée de vie variera suivant les joueurs, mais on peut néanmoins l'estimer dans une fourchette d'une quarantaine à une centaine d'heures. Quatre-vingts heures de jeu paraissent être une bonne moyenne pour l'acheteur qui ne veut pas à tout prix jouer contre la montre. Mais que les futurs nombreux fanatiques de ce jeu se rassurent, on parle d'ores et déjà d'un Fallout II. En 2024 ?

raître des zones (vertes ou brunes) qui pourront soit nous faire sortir d'un lieu vers l'extérieur, soit nous faire avancer vers une autre partie de l'endroit.

Les déplacements à l'extérieur se font sur une grande carte quadrillée et noire où vous découvrirez de plus en plus de lieux au fur et à mesure de vos déplacements. Parfois, on vous indiquera l'emplacement d'une ville ou d'un autre endroit remarquable, qui apparaîtra alors sur le plan. Vous pourrez soit vous balader au petit bonheur sur ce plan (ce qui est fortement déconseillé, rapport aux problèmes de mort violente), soit cliquer directement sur un emplacement pour vous y rendre.

À ce moment, vous pourrez surveiller le déplacement de votre personnage qui s'arrêtera bien souvent pour faire face à des problèmes de déshydratation ou d'agressions caractérisées.

Combats

Le système de combat est régi par un nombre de points d'action et de coefficients d'initiative dont dispose tout protagoniste présent. Le plus rapide agira en premier, etc. Le joueur aura à gérer son nombre de points d'action et à les répartir entre de nombreuses tâches (recharger une arme, en prendre une autre dans son sac, dégoupiller une grenade, se déplacer, etc.). Une fois tous les points dépensés, ce sera au tour de l'adversaire le plus rapide d'agir, et ainsi de suite.

Chaque arme possède ses caractéristiques propres ainsi que sa portée et son champ d'action. Le personnage étant dans la plupart des cas ambidextre, on prendra soin de lui mettre un autre objet utile dans la main. Les combats sont sanglants, et de nombreux événements pourront venir l'altérer. Il est ainsi possible que votre personnage se retrouve paralysé d'une jambe, ou qu'il crève comme un chien sous un coup remarquablement efficace d'une ménagère en pétard. Avec certaines armes, et si vous avez une connaissance élevée de ces

dernières, vous pourrez viser un endroit précis d'un adversaire. Après avoir choisi cette option, on voit apparaître un diagramme en wireframe de la créature avec les différentes localisations (impliquant des malus en fonction de la taille de la zone visée). Lors

du combat, le fait d'aller faire un tour dans votre inventaire pour changer d'armes ou prendre un objet est une action qui vous fait perdre du temps. L'idée était bonne, mais malheureusement une fois que vous avez perdu vos quelques points là dedans, toutes les actions seront possibles sans dépenses supplémentaires comme par exemple de vous injecter une quarantaine de doses de drogues diverses sans pertes additionnelles. C'est un bug plutôt gênant, et on peut espérer qu'il sera corrigé dans la version française. Dans le cas contraire, on pourra remettre un niveau de difficulté en réglant les combats en mode difficile.

Interface

L'ensemble de l'aspect graphique du jeu est régulé par un système iconographique qui va de la simple caricature explicite (les dessins illustrant les compétences) à la symbolologie des différentes actions. Ces dernières sont accessibles par une combinaison acrobatique des touches de la souris. Malgré cela on s'habitue plutôt bien au système, et après peu de temps on recharge une pétroire plus vite que son ombre.

Le moteur d'affichage ressemble à s'y méprendre à celui de Diablo, mais pas de confusion, vu la date de conception ce n'est pas vraiment une copie. Ici, nous revenons dans le monde de la présentation axonométrique. Le personnage apparaît clairement lorsqu'il passe derrière les



▲ Les rongeurs ne sont plus ce qu'ils étaient.

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD. TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.	Port
Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter	Total

Test Fallout



▲ En bon "jeu de rôle", vous ne dédaignerez pas faire un tour culturel dans la bibliothèque la plus proche.



▲ Bien dissimulé, vous profitez du calme précaire pour vérifier vos compétences.



▲ Pip boy, l'interface de votre ordinateur.



bâtiments ou obstacles, peut courir comme un petit fou mais ne peut ni sauter, ni grimper, ni s'accroupir, ni aller à terre (autrement qu'en crevant), ce qui est fort regrettable. Les décors sont néanmoins superbes, et la qualité graphique des êtres vivants ainsi que leur animation sont à tomber par terre. Fallout est clairement une réussite de ce côté-là. Les quelques scènes cinématiques (notamment les expressions et les textures des personnages) ne dépareillent pas de la grande qualité du reste du jeu. Elles rivalisent même de beauté avec les meilleures réalisations françaises de ce genre.

Le seul point noir du domaine esthétique de ce jeu est malheureusement l'interface. Celle-ci est fort bien réalisée et très bien intégrée dans l'univers. Elle n'est néanmoins pas un modèle d'ergonomie, et on préférera à l'utilisation des boutons mal placés, l'apprentissage des raccourcis clavier. De même, l'inventaire du personnage n'est clairement pas un modèle du genre. Que ce soit pour mettre des objets dans un sac ou pour les sortir, la chose se fera de toute façon avec une grande difficulté. On aurait souhaité quelque chose de plus simple...

Un monde radioactif

Pour un aussi bon système et moteur de jeu, il fallait un scénario à la hauteur. Je vous l'ai déjà tracé au début de ce test dans ses grandes lignes, mais il est peut-être nécessaire d'en savoir plus sur le monde dans lequel nous allons pouvoir évoluer.

La trame est incroyablement peu linéaire pour un produit de ce genre, ce qui présente des avantages et un petit inconvénient : le joueur a la possibilité de sauter pas mal de (petites) étapes pour pouvoir se concentrer sur la "quête principale". C'est là l'une des principales qualités d'un jeu d'aventure ou de rôles que de ne pas obliger le joueur à crapahuter pendant des jours pour rechercher tel ou tel objet absurde aux quatre coins du monde. Mais du même coup, il peut louper maints et maints petits détails qui entrent en grande proportion dans le plaisir de Fallout et ainsi se priver d'une importante partie du fun. Dans un même registre, rien n'empêche le joueur (sauf les dangers pré-cités) d'explorer le monde dans sa globalité, en suivant au fur et à mesure sa progression sur la carte globale, et ainsi de pouvoir découvrir tous les recoins de la région en dévoilant le plan dans son intégralité. Ce phénomène est malheureux, mais il fait aussi partie du jeu. Bien entendu, rien n'oblige

▼ Les automobiles sont toutes immobilisées, rêvez pas !



le joueur à progresser ainsi ; et en toute logique, il lui sera inutile d'accéder à des lieux dont il n'a jamais entendu parler. Les villes, lieux dits et autres zones importantes sont révélés et positionnés sur la carte par les "on dit" des personnages non joueurs. La balance entre un mode directif et contraignant et une totale liberté a dû être bien difficile à équilibrer, et dans l'ensemble les développeurs peuvent en être satisfaits.

Le monde de Fallout est un univers tout à fait fermé : tout est en effet préalablement défini dans les moindres détails, y compris dans la chronologie de l'histoire. De ce côté-là, le résultat est à la hauteur des ambitions des développeurs, et il faudra probablement plus d'une centaine d'heures pour en faire totalement le tour. Mais ce travail énorme aurait pu s'accompagner de "quêtes générées" comme dans Daggerfall pour prolonger encore plus la durée de vie et ainsi donner plus de chances au personnage de progresser et donc de survivre. Tout au plus fera-t-on des rencontres de "monstres errants" dans les terres désertiques s'étendant entre deux villes. De plus, il faut garder à l'esprit que certaines missions seront à accomplir (au hasard, les missions indispensables) dans un temps donné, ce qui enlève un peu la possibilité de flâner. Fort heureusement, dans la plupart de ces cas, on trouve toujours un moyen de prolonger ces délais en... bidouillant. En effet, le joueur ne se retrouve que rarement bloqué devant une porte ou autre astuce infranchissable, recours habituel des développeurs de jeux d'aventure en mal d'inspiration. Lors de nombreux cas, il sera possible de tergiverser avec quelqu'un, de contourner une difficulté d'une manière ou d'une autre ou tout simplement de laisser tomber pour remettre ça à plus tard.

Distorsions temporelles

Le jeu fonctionne en temps réel lorsqu'il est dans une phase tactique (ville) et en temps estimé lors des déplacements sur la



La fiche de personnage, un modèle du genre : tout y est dûment consigné. ▲

TIPS JEU

Résistez à la tentation de consulter les pages web consacrées à ce jeu, afin de ne pas déflorer le sujet. En revanche, le guide de jeu que vous trouverez dans notre cahier spécial solutions joint à ce numéro vous sera d'une aide précieuse.



▲ À tout moment, vous pouvez consulter les plans sommaires des lieux que vous avez visités.



▲ Pour pénétrer plus facilement dans une ville, vous pouvez cliquer sur les zones.



▲ La nuit, les effets de lumière sont particulièrement prononcés et esthétiques.



▲ Face à un scorpion, un des moyens de s'en sortir est de lui lire dans la cervelle.

carte. Dans l'interface, un carnet récapitule les tâches à effectuer, les missions ainsi que le décompte des jours restants pour pouvoir les mener à bien.

À tout moment, vous pouvez accélérer le temps grâce à l'interface pour attendre par exemple le lever du jour, un événement précis, ou encore que vous vous soyez complètement soigné. Certaines actions pouvant même entraîner une "immobilisation pour raison médicale" de quelques semaines. Bien entendu, il faudra réfléchir deux fois avant d'accepter de perdre un temps aussi important, et ce genre de chose n'est à conseiller qu'entre deux gros objectifs, lorsque votre personnage sera en période de relâche. À certaines dates, démarrées à partir de l'événement X que le joueur a déclenché, un compte à rebours commence et des événements prédéterminés arrivent suivant la date.

Activités optionnelles

De nombreuses missions ou événements secondaires (donc non indispensables pour terminer le jeu) fourmillent dans chaque recoin des villes. Les missions seront très diverses dans leurs aspects et le joueur avide d'aventures se fera un plaisir de les mener à bien. Parfois, au détour d'une ruine, vous pourrez rencontrer quelqu'un qui vous donnera de précieux renseignements ou tout simplement qui cherchera à vous buter. Ce qui surprend tout autant que pour Daggerfall est l'absence de manichéisme dans Fallout. Votre seule directive morale est en effet de sauver le Vault 13 de la disparition, et globalement vous n'avez rien à foutre de la populace extérieure. Rien ne vous empêchera de pactiser avec les pires crapules pour les aider dans leurs plans ou encore de massacrer et de piller la majorité des habitants de la ville entière. Tout au plus, vous vous priverez de leur présence souvent utile, mais parfois tellement énervante. Toutefois, ce genre de comportement pourra vous empêcher de finir le jeu, et là encore le gros défaut est qu'il n'empêche ni ne prévient le joueur sur les conséquences de ses actes lâches et vils. Le résultat de vos actes héroïques ou barbares pourra se mesurer à la réputation qui s'affiche sur la feuille de personnage. Si elle est très haute, vous aurez une plus grande facilité à vous faire aider, à interroger les gens ou les duper.

De nouveaux amis

Bien souvent, vous devrez vous adresser à des membres représentatifs de la populace pour vous renseigner sur telle ou telle chose. Fort heureusement, le monde est peuplé de gens plutôt bavards pour peu que vous ayez un peu d'argent ou que vous leur ayez rendu un service. Les dialogues se présentent à la manière de ceux de la série des Ultima, avec plusieurs réponses possibles s'affichant et avec la possibilité de les interroger sur un mot clef précis. Les interlocuteurs pourront vous mentir, exagérer et vous pourrez faire de même en fonction de vos compétences. Dans le monde de Fallout, vous ne serez pas tout le temps seul : vous pourrez même vous faire de nouveaux copains. Ainsi, il n'est pas rare de se dégoter un compagnon (humain ou non) qui vous accompagnera dans votre quête ou seulement pour une brève période de temps. Vous pourrez lui donner des ordres de formation, de combat ou des conseils sur l'utilisation de son matos (qui finira d'ailleurs souvent dans votre paquetage).

Matériels

Jeu de rôles et d'aventure oblige, on peut trouver une quantité incroyable de matériel dans Fallout. Bien entendu, certains objets seront quasiment indispensables pour mener à bien les quêtes elles-mêmes, mais on trouvera fort utile de conserver sur soi toutes sortes d'anabolisants, d'armes et autres. Ces dernières ont souvent leur propre calibre et certains de ces derniers ne courent pas les rues. Il est toujours possible de troquer des objets avec les personnages rencontrés dans le jeu, mais aussi de voler ou d'arracher des mains d'un ennemi son arme, voire même de lui



▲ Les lieux, malsains et autres échappes à visiter sont innombrables.



▲ Les intérieurs des bâtiments fourmillent de caches secrètes et d'objets à tripoter.

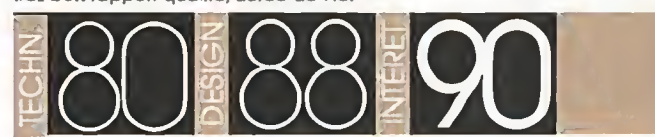
voler ses chargeurs avant le début d'un combat. Un nombre de protections incroyables existent, allant du perfecto aux protections les plus modernes. De même, dans certains cas, il sera possible de confier du matériel à un expert pour qu'il puisse l'améliorer (pour une somme substantielle). Mais il sera tout aussi possible d'acquiescer du savoir. En effet, en vous procurant des bouquins et en les lisant, vous pourrez augmenter certaines compétences comme la survie en lisant le manuel des scouts ou vos talents d'électronicien. Trouver et emporter un compteur Geiger ainsi qu'un bon scanner de mouvements ne sera pas non plus une chose superflue.

Bob Arctor

- Durée de vie très longue.
- Qualité de l'intrigue : un jeu a rarement été aussi travaillé.
- Moteur et aspect graphique très originaux et luxueux.
- Système de création de personnages exemplaire.
- L'un des seuls vrais jeux sur Mac depuis bien longtemps.
- Quelques bugs "temporels".
- Absence de "quêtes génériques" et aléatoires.
- Peu de possibilités dans l'attitude du perso durant les combats.
- Aucune date annoncée pour Fallout II.
- Des scènes violentes peuvent choquer certaines personnes.

EN DEUX MOTS

Fallout est un jeu exceptionnel à plus d'un titre : son moteur conçu au moment de Diablo rivalise toujours avec les meilleurs, son scénario est particulièrement bien conçu et son esthétique exemplaire. L'un des meilleurs jeux de rôles qu'on ait pu voir depuis bien longtemps et qui bénéficie d'un très bon rapport qualité/durée de vie.



Politique commerciale
et grand jeu vont
rarement de pair. **Ubik**
en est le parfait exemple,
à notre grand regret.

Ubik

Aventure/Action pour tout joueur
PC CD-Rom



▲ Parler devient un art difficile dans **Ubik**. Pour discuter avec un personnage, il faut s'approcher de lui. Mais si vous le bousculez, vous risquez, en vous avançant, de l'éloigner de vous. Ne vous découragez pas dès le premier essai !



TIPS TECHNIQUE

Chisissez l'option de copier les missions au fur et à mesure, sinon les accès CD-Rom sont infernaux.



Ubik s'inspire d'un roman de Philip K. Dick, écrivain de science-fiction connu pour sa fascination pour les univers multiples. Dans le monde d'**Ubik**, suite à une guerre entre deux sociétés employant des humains doués de pouvoirs psy, on assiste au chevauchement de deux réalités différentes sans que les acteurs s'en rendent compte. Le jeu se présente sous la forme de missions vous conduisant peu à peu dans un univers dévoyé. Le héros que vous animez, J. Ship, à la tête de son équipe de quatre hommes, doit lutter contre les psy adverses pour comprendre les règles du nouveau monde qui s'ouvre à lui.

Un jeu fidèle à la lettre

Créer un jeu d'action dans l'univers de K. Dick semble une gageure quand on connaît les mondes en demi-teintes qu'affectionne l'écrivain. Mais les programmeurs ont su brillamment se tirer d'affaire. Le jeu reste particulièrement fidèle à l'esprit du roman malgré la nécessité de multiplier les scènes d'actions pour justifier le système de missions. Le principe reprend un peu celui de *Syndicate Wars* avec un moteur moins adapté. À partir de l'immeuble de votre société, vous prenez connaissance de la mission qui vous est proposée et choisissez alors vos quatre agents suivant leurs caractéristiques physiques et parapsychologiques ainsi que leur équipement.



▲ Le combat se prépare à l'avance. Une fois les ennemis détectés, avant d'attaquer, il s'agit de donner à chacun son rôle pour se servir à bon escient des combattants psy car les accrochages se déroulent très vite. La fuite est souvent bonne conseillère pour manier un traquenard aux poursuivants.

Une maniabilité erratique

Le moteur, supportant un graphisme haute résolution, ne possède pas les qualités que l'on aimerait trouver dans un moteur de jeu d'action : la gestion de l'équipe se fait sans trop d'accro grâce à des raccourcis clavier, mais les mouvements des personnages rendent la maniabilité illusoire. Quand tout rapprochement entre acteurs propulse l'un des deux à dix mètres de l'autre, les fonctions comme discuter ou échanger du matériel deviennent un exercice périlleux que l'on évite au maximum. De plus, malgré l'utilisation de la Motion Capture, les mouvements sont robotiques et répétitifs. Sans compter que par la faute de l'IA, les combattants font preuve d'une imbécillité navrante. On est loin de la souplesse du jeu d'action ou même de celle que l'on trouvait dans *Syndicate Wars*.

Pitié, je veux mon **Ubik** !

Le choix des angles de vue aurait pu offrir une certaine liberté au joueur si son effet n'était malheureusement contrebalancé par un système de sauvegarde automatique à des endroits clés. Certes, l'idée est partie d'un bon sentiment, mais la machine ne se soucie pas de savoir si votre équipe se fait canarder. Alors, malgré une musique superbe offrant au graphisme un complément d'ambiance "K. Dickien" et des scènes cinématiques nous introduisant pleinement dans le monde de l'auteur, on est déçu de ne pas trouver une jouabilité à la hauteur.

Kika

- La musique parfaitement adaptée.
- Le graphisme toujours réussi.
- La maniabilité erratique des personnages.
- La mauvaise animation des acteurs.
- Les sauvegardes automatiques pas pratiques.

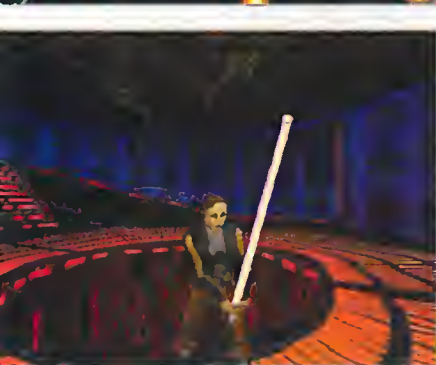
EN DEUX MOTS

Ubik est un grand roman qui méritait d'être servi par un grand jeu. Manque de temps ou de volonté, on assiste à une aventure-action dont la partie action est ratée. Quel dommage ! Par contre, le jeu recrée bien l'univers de K. Dick.

TECHN	65	DESIGN	78	INTERET	66
-------	----	--------	----	---------	----

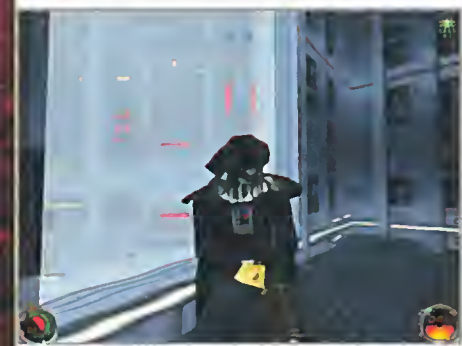
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

Test



Mysteries of

Add-on pour Jedi Knight pour chevali



Un homme se dresse devant la foule bigarrée. Le cuir roussi par les décharges de laser, mal rasé et l'air passablement défraîchi, il s'approche de l'estrade en exécutant moult petits sauts sur lui-même tout en agitant frénétiquement une épée en plastique orange. L'observateur averti peut tout de même remarquer l'air décidé que prend son regard gris acier, alors qu'il s'approche du micro pour prendre la parole :

“- Bon, je m'présente les p'tits gars : Kyle Katarn, agent spécial de la Nouvelle République. Vous me reconnaissez ? Ma qué, vous me portez tous les jours. Ahem, non, je veux dire : nous avons largement eu le temps de faire connaissance si vous avez suivi mes aventures dans Jedi Knight, le fabuleux, que dis-je le très fantastique programme d'immersion en 30-rama des établissements Lucas Père et fils...

- CLAP ! flop ! CLAP ! flop ! CLAP ! (applaudissements fournis, bruissements de tentacules en tout genre).

- Merci, merci, mes amis. Arrêtez, c'est trop, je vais rougir. Cinq années ont passé depuis que nous avons mis fin aux agissements des sept Dark Jedi. Souvenez-vous, une victoire sans pareille dont nous pouvons être fiers. Un exploit que ne sont pas près d'oublier les opposants à notre noble cause, ces sales fils de rats.

- OUAIS, MORT À L'EMPIRE ! ENFOIRÉS ! VADOR, SALE TRAITRE ! (la foule vociférante se met à trépigner, projection de débris divers dont un gratte-furoncles ayant appartenu à un renégat Hutt).

- Du calme, du calme, un peu de tenue que diable ! nous ne sommes pas dans un bordel sur Loboss 69... Bon. Aujourd'hui, compagnons rebelles, mercenaires de l'espèce insondable et eutres grosses bestioles poilues ou visqueuses, l'heure n'est plus à le rigolade. Ahahaha ha, ahem... non. Loin de porter le coup de grâce, notre action d'éclat n'a fait que raffermir les ambitions de l'Empire. Partout nos frères continuent à souffrir et, beaucoup plus inquiétant encore : il y aurait des fuites dans la Force.

- Des fuites ? (le correspondant de Corelian Match s'interroge).

- Oui, nos observateurs sur Altyr 5 ont enregistré des émissions de magnitude 7 sur l'échelle de Timothy. De deux choses l'une : soit nous avons ici affaire au plus grand gisement de Zan que la Galaxie ait jamais connu, soit nous avons enfin localisé le fameux temple Sith dont parlaient les anciens Jedi.

- Waaaao, c'est trop cool, ça, Maître Kyle (remarque débile d'un droïde protocolaire).

- Oui et non, en fait. Oui parce que, si nous savons saisir notre chance, c'en est définitivement fini de l'Empire. Non, parce que s'ils le font avant nous, et ben, on l'a dans l'os, comme disait Luke avant d'être paralysé des deux jambes... De toute façon, je m'en tamponne complètement, voyez-vous. Ça fait six ans que je me casse le cul pour votre rébellion à la noix, et là pfff j'en ai ma claque. C'est décidé, je me barre au ski sur Hoth. Six ans de congés payés en retard, c'est sûr, vous êtes pas près de me revoir de sitôt. Ouaf, je l'ai dit, ça fait du bien.

- ??? euumm GRRRI (successivement : étonnement, incrédulité et retroussements de babines dans l'ensemble du public).



▲ Tiens, mais v'là le père de l'autre !



the Sith
ers Jedi - P C C D - R o m

Test

Mysteries of the Sith

Caractéristique de premier plan : on pourra francher les bras des opposants au régime. ▼



“Plus de Vador, et nous tombons tous dans une faille du continuum spatio-temporel”



MOTS gère les sources de lumières colorées comme Quake 2. ▲



Exit les acteurs en chair et en os : les scènes intermédiaires sont désormais en 3D, comme le reste du jeu. ►



- Naaan, détendez-vous, bande de nazes, je plaisais. Quoique... Rassurez-vous, je ne pars que le mois prochain. Ce qui me laisse largement le temps d'expédier les affaires courantes, de réserver mon billet et... et de vous présenter ma remplaçante pendant mon congé de maternité : la délicieuse Mara Jade.

- UNE MEUF ? OH L'AUTRE ! ET POURQUOI PAS UN WOOKIE PENDANT QUE TU sssshhhloff ? (Un mercenaire casqué se met à brailler avant d'être statufié net par une décharge de carbonite. La foule se tait alors que le tireur carbonifère fend l'assistance pour monter sur l'estrade. Un joli brin de fille, ma foi.)

- Comme vous venez de le constater, Mara ne s'en laisse pas compter. No vous fiez pas à son charmant minois et à son sabre laser tout rose : Miss Jade a longtemps servi comme assassin pour le compte de l'empereur Palpatine. Avant son accident, Skywalker l'a finalement convaincue d'abandonner le côté obscur pour servir notre camp. Cousez-lui correct, bande d'ivrognes, ou

vous risquez de perdre bras et tentacules. C'est une maîtresse Jedi, habile dans la Force et experte en fourberie féminine.

- BRglmFF-ah-ces-gonzesses-brllMgh-toutes-les-mêmes-gllmFF (grommellements variés dans le troupeau alors que Kyle continue son exposé et que la caméra s'éloigne de la scène, et moi aussi, parce qu'on n'a pas que ça à foutre et que vous avez déjà bien compris le topo...).

Barbie® contre Dark Vador®

Le syndrome de Tomb Raider continuerait donc à faire des siennes ? Lucas Arts nous sortirait-il sa version de Lara Croft ? Soyez pas mauvaises langues puisque le personnage de Mara Jade est bien connu des fans de La Guerre des Étoiles pour avoir traîné ses jupons dans les bouquins de Timothy Zahn («Heir to the Empire», «Dark Force Rising», «Last Command»), le barde de la saga. Dans Mysteries of the Sith, vous commencerez par prendre le contrôle de Kyle Katarn pendant quelques niveaux pour finalement vous morpher en Mara Jade pour la suite des opérations. Mais n'allons pas trop vite en besogne et commençons par le commencement.

MOTS est un add-on pour Jedi Knight, ce qui signifie qu'il vous faudra disposer du programme original pour pouvoir vous vautrer dans la félicité. Pas de JK, pouf ! ridicule, sert-à-rien le MOTS. Le CD n° 2 de Jedi est d'ailleurs requis lors du premier lancement de MOTS. Réjouissons-nous, le programme ne nous le redemandera pas. C'est quand même moins pénible que l'add-on pour X-Wing Vs Tie Fighter, Balance of Power, qui réclamait les deux CD à chaque lancement du jeu. On dirait qu'ils se bonifient avec le temps, chez Lucas Arts. Les deux softs n'en demeurent pas moins indépendants et vous pourrez relancer Jedi Knight, l'original, si la nostalgie et le cœur vous en disent.

Finissons-en avec les détails administratifs rébarbatifs : l'installation minimale occupera 53 Mo sur votre dur. Vous pourrez aussi opter pour une install normale (134 Mo) ou même, soyons fous, squatter 191 Mo sur votre multi-plateau ventilé à tête tangentielle.

Et hop ! c'est parti

Je clique sur le bouton de lancement, et une nouvelle interface, vaguement familière, apparaît. Le fond est de couleur rose... tiens, tiens, les illustrations ont aussi changé. On me demande de créer un nouveau perso. Je rentre "lensollette". Tent qu'à jouer à un soft de tapette, eutant se prendre au jeu. Go ! go ! nouvelle





▲ Un vieux copain de Luke Skywalker : le dreaded randar.



▲ Une nouveauté de MOTS : les caméras de surveillance qui permettent de jouer les voyeurs.



▲ Évitez de traîner à portée des lentacules du Dianoga.



▲ La skin de Luke.



partie en solo, et nous voilà accueillis par la première scène cinématique. Là aussi, du changement : Lucas a abandonné les tournages avec acteurs réels. Trop cher ? Pas assez de temps ? Quoi qu'il en soit, ces séquences ont été réalisées avec le moteur même du jeu : décors et personnages sont en 3D mappée avec leur lot de facettes et leurs mouvements un peu rigides. Les voix digitalisées sont par contre de grande qualité et sous-titrées. En définitive, ces cinématiques ne sont pas pires que les scènes filmées de JK avec leurs éclairages bidons qui faisaient trop "studio". Elles s'intègrent bien au look général du programme, et on retrouve un concept à la Interstate 76.

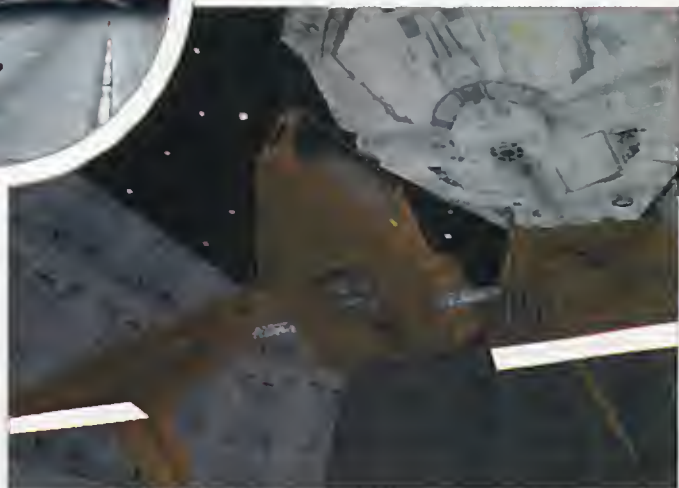
Ça commence sur les chapeaux de roue. Dès le premier niveau, on sent bien que cet add-on s'adresse aux vétérans de Jedi Knight. La base rebelle dans laquelle se trouve Kyle est investie par les troupes d'assaut de l'Empire qui surgissent en plusieurs endroits à la fois : explosions, Walkers et passages de Tie Fighters en rase-mottes. Les stormtroopers arrivent en vagues successives, et ils sont lourdement armés de Rail Detonators pour nous en mettre plein la face. Si le premier niveau est surtout orienté beston, les trois suivants, situés dans un astéroïde, font plus appel à nos méninges avec des énigmes bien prise de tête à résoudre. Bref, MOTS continue le cocktail explosif inauguré dans Jedi : exploration, baston et résolution. En tout, 14 niveaux solo vous attendent. Mara Jade intervient dès le niveau 4 pour protéger l'holocron et tenter une négociation avec un chef criminel Hutt notoire : Ka'Pa. Sans tout dévoiler, vous allez voir du pays, entre le spatioport de Katrasii, le repère de Takara, le bese de Kaerobenii et les catacombes du temple Sith. Ah ça, oui elors !

L'univers de StarWars exploité à fond

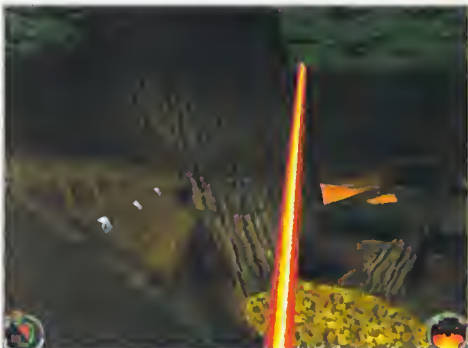
A lors que Dark Forces et Jedi Knight essayaient d'explorer des contrées nouvelles dans l'univers tentaculaire de la saga des guerres de l'Étoile, MOTS repose plus que jamais sur les films et les bouquins. Monstres, personnages et détails en tout genre

convergent ici pour donner du corps à l'aventure. Tenez, la grosse bestiole que Skywalker terrasse chez Jabba dans "Le retour..." sera de la partie. De même que les Vornskr (pas beau), les Noghri (très moche), les Dianoga (bouh, affreux) ou les Ysalamari (ça, gentille bestiole, très utile). En tout, 22 nouveaux monstres et ennemis complètement originaux par rapport à JK. Côté vaisseaux et véhicules, c'est aussi bien fourni, d'autant plus que pas mal de décors se situent dans des spatioports ou dans un chantier orbital.

Comme dans un défilé de mode ou plutôt le salon du Bourget de l'espace, on pourra admirer : X-Wing, Y-Wing, A-Wing, T-Wing, Z-95, R41, frégates nébuleon, corvette corélienne, dreadnaught... j'en passe et des meilleures. Ah mais c'est frustrant aussi de pas pouvoir les piloter tous ces jolis joujoux. À quand le plug-in avec X-Wing Vs Tie ?



Mysteries of the Sith



▲ Les niveaux, dans la forêt, sont plutôt originaux.

“Mais qu’est-ce qui se passe si on bute Dark Vador?”

(Question de Monsieur l’ishbone de Clichy)

La quasi-totalité des vaisseaux de la saga vous attendent dans MOTS. Mais vous ne pourrez pas les piloter. Dommage. ▼



Autres emprunts à l’univers de référence : les armes. Sept nouveaux moyens d’en découdre répondent à l’appel. Si je vous dis “flingue à Carbonite” ? Oui le truc qui a servi à congeler Han Solo. Ça rappelle le freezer dans Duke Nukem et ça risque de jeter un froid en réseau. On dispose maintenant de charges explosives à déclenchement à distance (comme les bombes pipes de Duke). Grâce à un système de caméra de surveillance, on doit aussi s’attendre à de belles parties d’embuscade en multi. Mais le plus impressionnant est sûrement l’Électroscope qui permet de zoomer sur les ennemis à distance. Les snippers apprécieront. Sans compter les grenades aveuglantes et les rails à tête chercheuse. Y va y avoir de la viande collée au plafond, c’est sûr.

Côté pouvoirs de la Force, on démarre le jeu avec un rang dans la force supérieur à JK, et on aura toujours la possibilité d’assigner des étoiles à la fin de chaque niveau. Mais surtout l’organisation des pouvoirs a changé et on écope au passage de cinq nouveaux pouvoirs. Une mention spéciale pour Projection (un hologramme comme dans Duke, mais animé) et surtout Saber Throw qui permet de balancer son sabre comme un boomerang. Fini les couards qui prennent la fuite en plein duel.

Enfin, les designers des niveaux se sont surpassés pour renouveler les décors en extérieur. Ça semblait pas évident, mais ils ont créé des niveaux dans des arbres et des marécages. Le pied !

Les améliorations

Les programmeurs de Lucas Arts ne se sont pas tournés les pouces, puisqu’un certain nombre d’améliorations viennent enrichir le soft. Ce qui fait que MOTS est un peu un Jedi Knight 1.5. Le moteur graphique (grand copain des cartes accélérées grâce au support de Direct3D) se la joue maintenant “dynamic light sourcing”. Fini de baver devant les effets de lumières colorées de Quake 2 : MOTS fait pareil. Quelle classe !

Mais surtout le mode multijoueur a pris du galon. À la différence de Jedi, où tous les joueurs avaient le même type de personnage, Mysteries of the Sith vous permettra de choisir entre quatre personnalités différentes possédant chacune ses caractéristiques (points de vie, capacité de mouvement, arme de départ et inventaire) : Jedi (clair ou obscur), soldat (rebelle ou impérial),



▲ L’électroscope Blastech BH-35 est l’une des sept nouvelles armes. Elle vous permet de zoomer pour tirer à longue distance.

chasseur de prime et sniper/espion. MOTS comprend aussi un nouveau mode multijoueur : “bute le copain grâce à l’Ysalamiri”. L’Ysalamiri est une bestiole rigolote qui possède la propriété étrange d’annuler la Force dans un rayon de dix mètres. Le jeu consiste alors à s’emparer de la salamandre magique pour profiter d’un soutien total des sociétés de protection des animaux (“cet animal est un CHIEN”). Sur les dix-neuf nouveaux niveaux pour le multijoueur, dix sont prévus pour le Deathmatch, cinq pour l’Ysalamiri et quatre pour des duels au sabre uniquement. Pour les niveaux Deathmatch, on a été gâté avec des décors aussi prestigieux que la chambre de congélation carbonique, un nouveau niveau dans la cité des nuages et... la salle du trône impérial. Si je vous dis en plus que parmi les nouvelles skins (textures des personnages) on retrouve Luke Skywalker et Dark Vador, je vous sens prêts à rejouer les scènes clefs des films.

Épilogue

Fishbone me pose cette question judicieuse : «Mais qu’est-ce qui se passe si on bute Dark Vador ?». «Humm, bonne question mon jeune ami. Eh bien si tu butes Vador, pouf !, l’univers entier bascule dans une faille du continuum spatio-temporel, carrément. Nous nous retrouvons, tous sans exception, propulsés dans un monde parallèle radicalement différent du nôtre.» «C’est la mardo, alors ?» «Ah mais pas du tout. Dans ce monde-là, Billou n’existe pas, les PC ne plentent jamais et Joystick boucle tous les mois sans douleur avec une semaine d’avance même. Tiens j’aperçois Moulinex à travers la vitre de mon bureau qui me fait signe qu’oui, il veut bien qu’on tombe dans une faille du continuum-bidule. Même qu’il ne rêve que de ça.» «Amis lecteurs, vous savez ce qu’il vous reste à faire, alors butez Vador.»

lansolo

- ✚ Fidélité à l’univers.
- ✚ Moteur graphique amélioré
- ✚ Nouveaux monstres, persos, ennemis, véhicules, pouvoirs
- ✚ Nouvelles options et nouveaux niveaux multijoueur.
- On ne peut pas piloter de véhicules (pour faire genre)
- Mara Jade est moins bien gaulée que Lara Croft.

EN DEUX MOTS

Pour moins de 160 F, MOTS est l’add-on que tous les fans de Jedi Knight se doivent de posséder. Les nouveautés sont légion (personnages, monstres, vaisseaux, armes, pouvoirs de la Force, niveaux et options multijoueur...) et la difficulté au rendez-vous. Décidément, ils sont très forts chez Lucas Arts.

TECHN. 85 DESIGN 85 INTER. 90

achetez vendez



aux meilleurs prix

CYNER J Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

PC CD ROM
LES VISITEURS →



PC CD ROM
STARCRAFT ↓



PC CD ROM
↓ X FILES



- AIX EN PROVENCE CYNER-J
- ALBI CYNER-J
- CHERBOURG CYNER-J
- COUTANCES CYNER-J
- DRAVEIL CYNER-J
- Nouveau • ETAMPES CYNER-J
- Nouveau • FREJUS CYNER-J
- LA ROCHELLE CYNER-J
- Nouveau • LESNEVEN CYNER-J
- LIMOGES CYNER-J
- LYON CYNER-J
- MARSEILLE CALCULS ACTUELS
- NICE CYNER-J
- ORLEANS CYNER-J
- POITIERS CYNER-J
- ROYAN CYNER-J
- ROCHEFORT CYNER-J
- Nouveau • SAINT CHAMOND CYNER-J
- Nouveau • ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J
- VIENNE CYNER-J
- Nouveau • RABAT-MAROC CYNER-J

- 36, rue Mignet - 13100
- 3, rue Emile Grand - 81000
- 49, rue Grande Rue - 50100
- 5, place de la Poissonnerie - 50200
- 296, av. H. Barbusse - 91210
- 11, av. de la Libération - 91150
- 58, rue Edmond Poupé - 83300
- 24 bis, rue du Minage - 17000
- 11, rue Notre Dame - 29260
- 35 bis, av. Garibaldi - 87000
- 3, quai Jules Courmont - 69002
- 49, rue de Paradis - 13006
- 256, av. de la Californie - 06200
- 50, rue du Faubourg Bannier - 45000
- 8, rue de l'Eperon - 86000
- 15, rue Jules Verne - 17200
- 127 bis, rue Thiers - 17300
- 13, rue Victor Hugo - 42400
- Rue Schoelcher - 97118
- 25, rue Joseph Brenier - 38200
- Galerie Kays Agdal

- ☎ 04 42 23 27 66
- ☎ 05 63 54 74 77
- ☎ 02 33 53 35 17
- ☎ 02 33 45 68 95
- ☎ 01 69 03 45 70
- ☎ 01 60 80 17 47
- ☎ 05 46 50 56 96
- ☎ 02 98 21 09 93
- ☎ 05 55 10 97 97
- ☎ 04 78 37 15 13
- ☎ 04 91 33 33 44
- ☎ 04 93 71 55 71
- ☎ 02 38 62 65 55
- ☎ 05 49 41 77 45
- ☎ 05 46 38 81 00
- ☎ 05 46 99 81 25
- ☎ 04 77 29 10 23
- ☎ 05 90 88 42 63
- ☎ 04 74 53 55 63
- ☎ 21 27 77 11 19

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville
REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les Instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au **05.46.99.81.25**

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
TOMB RAIDER II ↓



PC CD ROM
DANCE JAY ↓



**CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64**

Tous vos jeux
préférés sur
tous supports

CYNER J

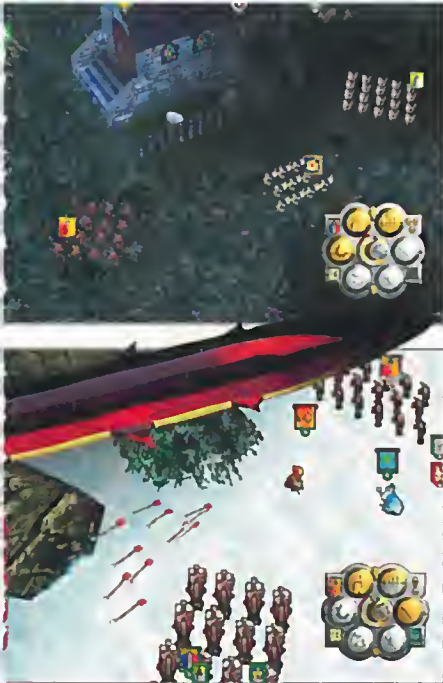


Test



Dark Omen

Jeu de stratégie temps réel pour fanatiques de Warhammer et de son monde - PC CD-Rom



Les jeux provenant du monde de Warhammer créé par l'omniprésent éditeur Game Workshop sont légion. Parmi ceux-ci, les best-sellers comme Space hulk, Warhammer 40000 et Warhammer Fantasy Battle ont toujours suscité des envies d'adaptations en jeux micro et celles-ci ont pratiquement toutes vu le jour avec plus ou moins de bonheur.



Il faut bien avouer qu'à part un Space Hulk d'Electronic Arts, on n'avait rien eu de bien excitant à se mettre sous la dent d'un point de vue purement ludique. Le monde de Warhammer Fantasy Battle est un tantinet différent : tout d'abord, c'est de l'heroic-fantasy, avec tous les avantages (l'ambiance) et tous les défauts (présence de races inutiles comme les orcs ou les elfes) que cela entraîne.

Les fanatiques avaient été fort déçus par l'adaptation ratée par Mindscape, du premier jeu micro sur cette série : Shadow of the Horned Rat. Leurs reproches étaient innombrables : jouabilité proche du néant, interface confuse, écran de jeu bouffé aux trois-quarts, justement, par ladite interface, bugs et j'en passe. Bref, grosse déception. Pourtant, loin de se décourager, à un moment où tout autre développeur se serait remis à la programmation de bons vieux wargames hexagonaux comportant 100 lignes de codes dans le meilleur des cas, l'équipe de développement de Shadow of the Horned Rat ne s'est pas démontée pour autant et nous offre aujourd'hui un jeu au gameplay totalement différent, avec un moteur graphique à faire péter les plombs des fanatiques de Myth, et nanti d'une intrigue digne de Warhammer Role Playing Game.

Une intrigue 100 % Warhammer

Pour ceux qui ne connaissent pas encore le contexte, le monde de Warhammer prend lieu et place dans une espèce d'époque que l'on pourrait comparer à la Renaissance allemande. Pourquoi donc Renaissance ? Eh bien à cause de la transition évidente et visible entre les armes et les mœurs moyenâgeuses et des inventions plus récentes telles que les bombardes et les costumes de pédales dont les bourgmestres aiment à s'affubler le dimanche avant de se rendre à la foire aux bœufs. Pourquoi donc allemande ? Tout simplement parce que, à l'origine, pour donner des consonances exotiques aux noms propres utilisés dans leurs jeux, les créateurs de Warhammer se sont servi de tas de germanités pour en bourrer leurs bouquins de règles à 200 balles l'exemplaire.

Voilà, faut pas chercher plus loin.

Fort heureusement, le monde de Warhammer Fantasy Battle est loin d'être une reconstitution historique de la Bochie du XV^e siècle, qui devait être plus ennuyeuse qu'un été passé à Clichy-la-Garenne. Ici, tous les ingrédients nécessaires au concept de l'heroic-fantasy sont réunis. À la limite, ce monde n'est qu'un vaste prétexte pour tenter de donner un background tenant pourtant difficilement debout dans le concept.

Le joueur incarne un chef de guerre, mais pas n'importe lequel. Dans ce monde où l'empire est constamment harcelé par diverses émeutes chaotiques ou simplement joyeusement méchantes, les mercenaires ont la part belle auprès de l'empereur. Nous allons donc incarner l'un de



▲ Comme du côté de la Vologne, le monde de Dork Omen contient plein de corbeaux.

ces chefs d'armée à louer aux plus offrants et qui porte le nom de Morgan Bernhardt. Morgan, héritier - du moins on le suppose - de la maison des Grudgebringer, est un brave gars qui passe son temps à chasser les "peaux vertes" (gobelins, orcs, trolls, épinards) dans les bois, aidé en cela par ses trois fidèles compagnies de cavaliers, d'arbalétriers et de servants de bombardes. Son job aurait pu continuer ainsi, pendant bien des années et d'une façon répétitive... ce ne fut pas le cas. Il fallut qu'il aille dans ce satané village pour le défendre contre une armée de brigands dégénérés. Là, il se vit propulsé sur le podium des héros locaux, et remarqué par l'empire qui lui proposa une somme faramineuse pour lutter contre le Dread King, une sorte de Sauron à la petite semaine, nécromancien et ébéniste à ses heures qui projetait d'envahir le monde pendant sa prochaine quinzaine de repos.

Pour ce faire, il tenta d'invoquer les forces ténébreuses de toutes les régions. Votre quête consiste donc à le détruire coûte que coûte, aidé en cela par de valeureux alliés, plus ou moins motivés et excités par la chose.

Gameplay

Dork Omen est un jeu de stratégie temps réel comme on en voit trop peu depuis quelques années (là je blague) : le joueur va se retrouver dans son camp de base, où il pourra dialoguer avec des conseillers et d'autres amis, qui lui en apprendront plus sur le monde et les différents événements s'y déroulant. Bien souvent, dans cette fenêtre (elle change suivant les régions visitées), il pourra prendre des décisions qui influenceront le cours de la campagne et l'avenir du monde. Chacun des conseillers présents à l'écran - et il y en aura parfois beaucoup - ira de sa théorie sur le monde et de la façon de mener à bien une campagne. À vous de placer votre confiance dans l'un de ces amis et de les laisser intervenir sur la logique de vos décisions. Pour exemple, un maire de village pourra apparaître et vous demander de rester défendre



Test

Dark Omen

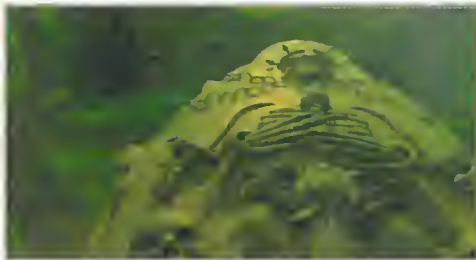
Une icône sur la palette de déplacement indique si la troupe est à couvert ou non. ▼



▲ L'armée des morts se décide enfin à se lever de terre après un long sommeil.



▲ Le premier lecteur qui devinera l'utilisation de cette machine se verra remettre un prix Nobel de science débile.



▲ Tips : ne pas confondre les mals "Sarcaphages" et "Caphraphages".

son bourg, retardant ainsi votre avancée vers le Nord, mais vous permettant en cas de victoire de vous adjoindre l'aide d'une poignée de paysans. Car ici, pas question comme dans Myth d'avoir une armée fixe et restreinte au gré des scénarios ; il s'agit bien de bâtir la vôtre, comme dans Werhemor avec figurines. Après l'écran du camp, vous allez pouvoir aller dans l'espace de gestion des armées où plusieurs choix vous seront offerts. Vous pourrez notamment décider lesquelles vous allez prendre à vos côtés, lors des prochaines escarmouches. Plus intéressant encore, il sera possible de remplacer vos morts et regarnir vos troupes, ou encore de faire l'acquisition de nouvelles. Bien souvent, de nouveaux amis viendront faire leur apparition, vous offrent leur aide avec bonne grâce.

Dans cet écran, vous pourrez aussi distribuer les objets magiques entre vos compagnons et mieux encore, avoir un aperçu détaillé de leurs possibilités et de leur expérience en matière de combat. Car bien entendu, les forces et puissances des unités survivantes augmenteront au fur et à mesure que vous mènerez votre quête à bien. Mais cela peut tout aussi bien tourner à votre désavantage : vous avez des compagnies de troupes irremplaçables, que ce soit la bombarde ou les troupes de Grudgebringer, ou encore des personnages comme des magiciens ; aussi, prenez garde à ce que leur unité ne disparaisse pas dans un combat car elle serait irrémédiablement perdue.

La baston, la baston !

Nous voici donc au début d'une bataille, ici nous avons accepté de défendre une princesse au visage constamment renfrogné. En prélude à chaque combat, nous avons droit à une phase où nous pouvons placer les troupes à notre gré dans des zones limitées par des fanions de teinte blanche. Il est ici primordial de bien agir, car le succès des combats dépend dans une large mesure des emplacements des troupes au début d'une bataille. Pour exemple, les bombardes, une fois placées, ne peuvent plus se mouvoir, et il faudra les disposer de préférence sur des hauteurs d'où elles verront leur portée accrue et d'où elles

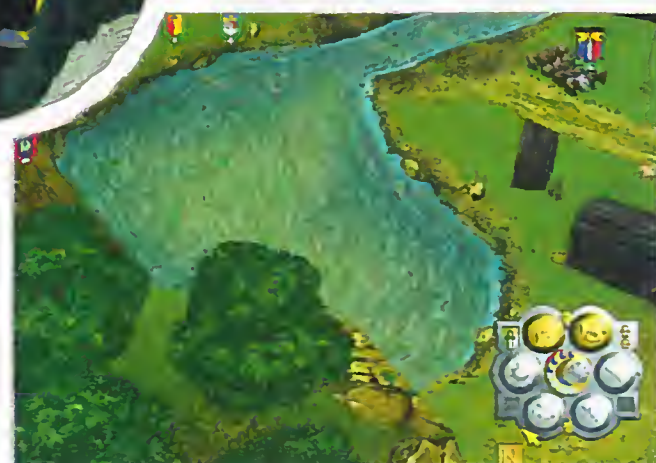
pourront dominer le terrain en se servant d'une ligne de vue omnidirectionnelle. Mais il ne faut pas négliger pour autant les défenses et les autres troupes en les plaçant n'importe comment. On mettra de préférence les archers et arbalétriers en retrait, protégés par la cavalerie, et on avancera l'infanterie. Bien entendu, tout ceci peut varier d'une bataille à l'autre, et le joueur se doit de posséder une bonne faculté d'adaptation aux événements.

Le monde de Dark Omen est un monde en 3D, tout simplement. Non seulement les terrains de jeu et autres champs de bataille seront correctement représentés dans l'espace, mais il en ira également de même pour les tirs de projectiles balistiques. La ligne de vue, à l'instar d'un Total Annihilation, joue ici un rôle primordial.

Une fois la phase de disposition terminée, les unités se mettront à bouger et la première tâche du joueur consistera à repérer la première vague de l'ennemi (il y en aura souvent plus d'une, ou alors il s'agira de petit rigolos dissimulés dans de sombres recoins champêtres) ; puis de tenter tant bien que mal de disposer de leurs vies. Contrairement à Myth, dont le gameplay est constamment régi par les formations adoptées et la tactique du "un pas en avant, deux pas en arrière", celle de Dark Omen prend en compte de nombreux facteurs et automatise pas mal d'éléments. En effet, ici plus question que l'ennemi se place à portée des coups d'épée pendant que les troupes alliées se rongent les ongles, car ces dernières possèdent de nombreuses caractéristiques dont la bravoure, la peur inspirée par certains types d'adversaires, et bien d'autres traits de caractère qui leur sont propres.

Intelligence artificielle

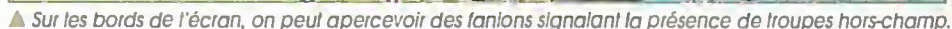
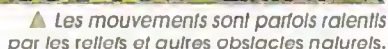
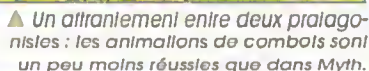
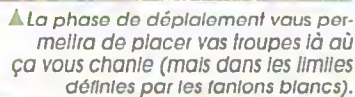
Ici, l'intelligence artificielle ne présente pas autant de carences que celle de Myth («Qu'il avance ou qu'il recule, le zombie est



▲ Les chutes d'eau du village, un hameau paisible et si mignon en été vu avec une carte 3Dix.

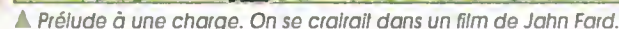
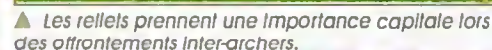


▲ De nombreux villages, de nombreuses maisons à brûler.



autres aspects de la bataille. Parfois, au détour d'une rue, votre bombardier fauchera vos rangs comme du blé mûr, emportant quelques ennemis eu passage. Quelquefois, l'une de vos troupes, attisée par une haine ancestrale (comme pour les Serbes et les morts-vivants ou les Serbes et les Croates) se jettera à l'assaut d'un adversaire bien supérieur en nombre, ou encore fuira en hurlant de terreur ou simplement pour s'éclaircir la voix. Le jeu est aussi géré d'une façon intéressante : Morgan (je ne ferai pas de commentaire sur ce prénom) trouvera que le combat est équilibré et hissera le drapeau blanc, jettera à terre son épée et cessera de s'en tirer comme il peut, c'est-à-dire en quittant les lieux de votre moniteur avec une rare célérité.

À ce propos, Derk Omen contient une multitude d'objets magiques plus ou moins puissants, que vous pourrez remes-
ser eu détour d'une aventure ou tout simplement sur le corps en cherpie
d'un onnomi. Dans l'écran de la base, vous pourrez, dans le plus
pur style de Mester of Megic, les répartir entre vos différents
corps d'ermée. Les sorts sont divisés en plusieurs écoles, et vos
mediens en apprendront trois, au haserd de leur spellbook.



L'interaction entre le décor et le personnage est assez époustouflante, la gestion des collisions (d'objets, de gens) et la calcination de chaumières sont au rendez vous.

La ligne de vue et de tir sera calculée aussi sur le plan vertical, garantissant ainsi un avantage certain aux unités placées sur les hauteurs. De même, pour ces dernières, la distance de tir s'en verra prolongée. Pour une fois, chaque unité amie ou ennemie peut ainsi se dissimuler aux yeux de celui d'en face pour tenir des embuscades redoutables dans ce qui n'est rien de moins qu'un affrontement en double aveugle (ou en simple borgne, c'est selon) et il sera possible de dissimuler des éléments protégés de la vue par tout ce qui peut se trouver sur le terrain, des bâtiments aux rochers en passant par les forêts. Bien entendu, si on perd une unité ennemie de vue avec toutes nos armées, elle disparaîtra du terrain jusqu'à ce qu'elle remonte son nez vers une compagnie susceptible de l'apercevoir. Le système de ligne de vue, calculé en temps réel, n'est pas que des avantages. En effet, si vous avez donné l'ordre à une troupe (genre une bombe) de faire feu sur un groupe d'adversaires eux-mêmes atteints par vos cavaliers, ces derniers risquent d'être fauchés par un de vos boulets avant de pouvoir causer quelque dégât que ce soit sur l'ennemi. Dans ce cas précis, il aurait mieux valu utiliser des archers qui auraient tiré avec un type de projectiles suivant un arc de cercle plus important.

Test

Dark Omen



▲ Accident de la route : une fireball vient d'entrer en collision avec un groupe de méchants.



▲ La batarde familiale est peu précise à longue distance mais fauche les rangs des ennemis s'approchant trop près.

L'écran du camp. C'est ici que les dialogues entre les personnages se feront et que vous pourrez prendre des décisions influant sur le cours de l'histoire. ▼



sortilèges qu'ils pourront utiliser à volonté jusqu'à concurrence du niveau de Mana. Pour certains sorts, il est même possible de cumuler des points de Mana afin d'en potentialiser les effets (jeter plusieurs boules de feu de concert, par exemple).

Mouvements

Les ordres des armées sont peu nombreux, mais à l'usage pas vraiment limitatifs :

On en distingue trois types :

AVANCER suivant qu'elles sont juchées sur des chevaux ou sur des pieds, les unités se déplacent à vitesse normale jusqu'à ce qu'elles soient à portée de l'ennemi.

CHARGE Les unités évoluent au maximum de leur vitesse et tentent de s'enfoncer le plus profondément possible à l'intérieur d'une autre unité ennemie. Cette attaque est idéale lorsque les alliés font face au flanc d'un ennemi. Elle fatigue un peu les troupes qui mottront bien plus de temps à gravir une côte immédiatement eprès. À utiliser avec parcimonie. La charge donne aussi la possibilité aux unités les plus lourdes de bouter hors de leur trajectoire les ennemis les plus chétifs.

ORIENTATION Avec des flèches apparaissant en guise de curseur dynamique, vous pouvez orienter vos troupes de façon à contrer de façon efficace une attaque ennemie ou encore pour orienter des attaques "balistiques".

ARRÊT Pour peu qu'elle soit hors de la zone d'action d'un ennemi, l'unité ayant reçu cet ordre tentera d'arrêter ce qu'elle est en train de faire.

RETRAITE L'unité tente de rompre le combat et de s'en extraire pour s'enfuir dans une direction plutôt hasardeuse. À ses risques et périls, puisqu'elle ne se défend plus en reculant et que si elle atteint un des bords de l'écran, elle quitte le jeu, vous laissant ainsi dans la merde.

Graphisme

Nul besoin de vous le rebâcher toutes les trois lignes, le design de Dark Omen est exemplaire. Pourtant, le joueur peu familier du monde de Warhammer Battle et de Warhammer Role Playing Game



Une fiche signalétique apparaît pour chaque type de troupes que vous possédez. Vous pouvez la consulter à tout moment à l'extérieur des batailles. Ici, c'est vous, avec Pinou votre destrier. ▼



pourrait s'étonner du graphisme des personnages, notamment ceux des vidéos, qui ont un teint tellement pâle qu'on a du mal à les distinguer des morts-vivants. Tout ceci n'est pourtant pas dû au mauvais goût des graphistes, mais bel et bien au monde des jeux de Game's Workshop où tout est laid (du moins à mon avis) et pas bien beau. Du coup, même dans cette optique, Dark Omen est une réussite dans la catégorie adaptation.

Un mot sur les cinématiques, seules concessions faites aux tristes tons du monde de Warhammer : les couleurs, les modélisations des objets, décors et personnages sont somptueux, mais malheureusement, il n'en est pas de même pour les mouvements donnés aux animations et c'est bien dommage.

Interface

L'interface est superbe et simple d'accès, les panneaux encombrant l'écran de Shadow of the Horned Rat ont laissé la place à un mode de jeu en 3D occupant quasiment la totalité de l'écran. Une palette similitudineuse regroupe toutes les commandes qui s'illuminent suivant les possibilités de l'unité sur laquelle on a cliqué. Un compteur regroupe l'ensemble des points de magie disponibles pour le camp allié, points que l'on pourra répartir à travers tous les lanceurs de sorts ou utilisateurs d'objets magiques du camp dirigé. Mais la véritable force de l'interface de Dark Omen réside dans son dispositif iconographique. Chaque unité possède en effet un oriflamme tout en couleurs qui lui est propre. Lorsque des unités, qu'elles soient amies ou ennemies, sont hors du champ de vision du joueur, ce dernier peut cliquer sur un des fanions pour lui donner des ordres et ainsi suivre deux batailles de front. Sur chacune des touches de l'interface, une aide contextuelle permet au joueur de bien définir son coefficient espace-temps.

Moteur graphique

Le moteur graphique est tout simplement extraordinaire, en fait bien meilleur encore que celui de Myth. Les terrains sont toutefois de taille plus modérée, même si l'échelle des personnages est infiniment plus petite elle aussi. De même, on se meut dans le décor avec des touches fléchées mais ici, plus de vue en contre-plongée limitative : l'objectif utilisé est très large et au plus haut niveau de zoom, les détails demeurent fort corrects. Les touches du clavier comportent en tout et pour tout l'utilisation des quatre flèches (pour tourner sur un axe central et pour zoomer) et les déplacements latéraux sont assurés par un clic sur le bouton droit de la souris. Les textures en 32 000 couleurs qui composent les paysages et la nature sont rien moins que somptueuses, et dans nombre de cas, nous avons eu l'impression de contempler des dioramas faits pour des jeux avec figurines, ce qu'est en fait Warhammer

Un moteur graphique à faire péter les plombs des fanatiques de Myth.



▲ C'est sur cet écran que nous allons pouvoir recharger nos armées et en acquérir de nouvelles.



▲ Portées, expériences, nombre d'hommes.



▲ On trouvera aussi un guide et un lexique des objets magiques.



▲ A l'instar de Myth, une bonne disposition des troupes ou début d'un combat est primordiale.

Battle dans son idée de base. L'illusion est parfaite et malgré de petites (et fort heureusement rares) carences dans les mouvements des personnages que l'on a pu voir avec un niveau de zoom à son maximum, on se croirait réellement devant une véritable petite bataille de soldats de plomb animés.

Bien des objets parsèment les terrains, on vous en parlait déjà. Mais ici, ils seront bien souvent animés : du moulin avec ses pales aux cascades transparentes, rien ne trouble la beauté du jeu. Les forêts et bois ne seront pas de gros blocs de textures d'un seul tenant, mais des troncs bien différenciés entre lesquels les personnages pourront évoluer.

Le jeu en réseau

Vous pouvez jouer en réseau à deux en achetant des armées à composer de bons, de méchants ou de ce que vous voudrez. Au fur et à mesure des affrontements, les deux joueurs gagneront de l'argent après chaque bataille remportée, ce qui suit en fait le principe de Warhammer et qui leur permettra d'améliorer leurs troupes avant une prochaine rencontre.

Musiques et ambiance sonore

La musique est de type médiéval/pas fantastique, mais elle a au moins le mérite de ponctuer une action rythmée par des exclamations empruntées aux thèmes funestes de "défaite", "mort", "destruction". Cette musique est soi-disant contextuelle : bah ! si on considère que l'on a droit à une musique guerrière pendant les scènes de batailles, et une autre pendant les interludes, on peut accepter cette affirmation comme vraie.

Remarques techniques

Le jeu tire pleinement parti des technologies accélératrices 3D ainsi que du jeu d'instruction MMX. Malgré cela, le moteur est superbe, presque aussi beau qu'avec une de ces cartes, bien que beaucoup plus lent sur un ordinateur ne bénéficiant point de ces artefacts technologiquement onéreux.

On regrette aussi que les effets, comme ceux des explosions ou des sortilèges, ne soient pas à la hauteur du reste de l'aspect graphique. En lieu et place des petites particules censées représenter des miracles en provenance direct des arcanes les plus mystérieuses, on aurait bien vu des euras de lumière ou encore des explosions un peu plus à la hauteur des cartes graphiques actuelles. Au moins, cette fois, il semblerait que toutes celles-ci soient logées à la même enseigne. Vive l'égalité !

Un tueur de Myth ?

Dark Omen est-il le tueur de Myth ? La question de la comparaison entre ces deux jeux sortis à quelques mois d'intervalle pourrait bien sembler inopportune. Pourtant, il n'en est rien : ils tournent tous les deux sur le même thème et offrent a priori un gameplay assez semblable. Il est incontestable que le moteur de Bungie est largement dépassé techniquement parlant par celui de Dark Omen. Il n'en reste pas moins que celui de Myth a le charme d'une bataille de Playmobils dans un monde de Legos ce qui, à mes yeux, le rend charmant (oui, j'ai eu une entorse à la con) alors que celui de Dark Omen, pour parler de la taille des personnages, se déroule à l'échelle de la tourmi rouge, tourmi qu'on aurait bien vue plus grosse. Seulement voilà, Dark Omen bénéficie d'un background bien éprouvé alors que celui de Myth est un semi-



pompage. Les possibilités de Dark Omen sont également incontestablement plus étendues tant au niveau des ordres que des possibilités générales et du type de campagne qui évite la linéarité totale. De plus, depuis son test, Myth s'est avéré assez déficient en réseau ; et dans la tête du joueur, y a pas photo.

Éternels regrets

La campagne est encore du côté des bons, comme dans Myth ; c'est chiant, c'est lourd mais c'est comme ça, y a rien à faire. Bon, sinon on peut déplorer un manque de thunes permanent qui empêche le joueur de pouvoir constituer son armée comme il le voudrait afin de mener à bien la campagne. On regrette aussi la présence de nécromanciens dont le principal hobby est de se téléporter dès qu'ils commencent à se prendre des baffes. À la longue, ça énerve grave, mais lorsqu'on en tient un...

Et après ?

On annonce d'ores et déjà un data disk comprenant de nouvelles campagnes. Vu le moteur qu'ils possèdent, les développeurs auraient gravement tort de s'en priver. Espérons qu'ils auront la brillante idée d'y inclure une suite de scénarios se déroulant de l'autre côté de la force, des millions de nouvelles unités et quelques effets visuels en plus.

Bob Arctor




▲ La carte du monde de Warhammer, bien connue des amateurs de jeux de rôles. Malheureusement, elle ne fera que retracer vos déplacements.

- Le moteur graphique, à la fois beau et beau
- Une grande adaptation d'un grand jeu de plateau.
- Le look en totale harmonie avec le monde de Warhammer.
- Les effets graphiques un peu blafards avec une carte 3D.
- Pas énormément d'unités mais beaucoup plus que dans Myth.
- Le jeu sans carte 3D est trop lent à mon goût.

EN DEUX MOTS

Du très beau boulot. C'est un jeu qui s'adresse aux tactiques de Warhammer et de jeux de figurines en général. La campagne est très intéressante, le moteur graphique un petit bijou, et les idées de gameplay ne manqueront pas de placer ce jeu juste un peu plus haut que Myth dans le classement des best-sellers.



VOTRE STRATÉGIE RÉUSSIRA-T-ELLE À
ANÉANTIR LES FORCES DES TÉNÉBRES?



**GAMES
WORKSHOP**

EA ELECTRONIC ARTS™



У Н С О М Ь К Е С А У С Ы М А К

WARHAMMER[®]
DARK OMEN[™]



Balls of Steel

Flipper pour tout public - PC CD-Rom

Pour se détendre entre deux invasions d'extraterrestres communistes, monsieur Duke N. (de Veuzoul) se rend "Chez Nicole", le rade pourri en face de la caserne.



1/DARKSIDE

Quand on voyage dans l'outre-espace avec des Marines et des scientifiques, l'habitude veut que des extraterrestres rappliquent. C'est comme ça, ils ne peuvent pas s'en empêcher. Vous êtes leader d'un squad d'élite : faites-vous un plaisir de les liquider, et sauvez un maximum de chercheurs capturés.

2/BARBARIAN

Un peu tristos, ce tableau médiéval fantastique. Sûrement le plus sage. Au programme, rien que de très banal : tuer le dragon, récolter des objets magiques et affronter le Mal persanifié.

"I got balls of steel !" clame triomphalement une voix mâle au démarrage du jeu. Traduction littérale et sans équivoque : j'ai des couilles en acier. Pas de doute, Duke Nukem a encore frappé fort, là où ça fait mal : là.

C'est un flipper. C'est vieux comme le ZX81, les flippers vidéos. On pourrait même retracer l'histoire de la micro en analysant l'évolution du flipper depuis 1978. Les développeurs de programmes de flippers ont toujours couru après quelque chose qu'ils ne réussissent jamais à attraper : le réalisme. Pas un fan ne me contredira, aucun jeu sur ordinateur ne parviendra à recréer le touché, le poids, le confort d'un véritable flip. Et c'est sûrement là l'erreur qui a toujours été commise. Un écran, un clavier, ça n'est pas cette bonne vieille boîte en bois avec de la ferraille de camionneur dedans qui clignota et beugla comme un bar à tapin. Balls of Steel ne fait pas exception. On est toujours tant à bourrer son moniteur de coups, à commander un demi... rien n'y fait, ça ne fait ni bouger la balle, ni apparaître des bocs de Picon-Valstar. Par contre ça jou va plus loin que ces prédécesseurs : c'est un jeu vidéo.

Gonflées aux stéroïdes

Niveau "Dark Side", quand la balle passe à portée d'un monstre tout en bras, le voilà qui s'agit pour essayer de l'attraper. Niveau "Mutation", l'un des bonus, la "multiball" fait jaillir des boules de spore par myriades qui finissent par éclater en morve brune. Capture : la balle est avalée par un slime puis recrachée par de la glaire verte. Niveau "Barbaria", la balle est capturée par un dragon qui en profite pour vomir des flammes sur le billard. Balls of Steel, ce sont cinq tableaux parfaitement dignes d'être reconvertis en véritables flippers, tout à fait respectueux de l'esprit "flip", avec des combos tout à fait classiques (viser telle rampe, allumer toutes les targets, activer un multiball, plus quelques petits jeux dans le genre "bonto", etc.), et, pour compenser la frustration de jouer à un faux flipper, des animations marrantes et parfaitement intégrées au jeu. Ces animations, discrètes, ne sont pas seulement là pour distraire le joueur. Elles font partie intégrante des tableaux. Dans le niveau Duke par exemple, il faut écraser des aliens envahissants avec sa balle, la balle se téléporte aussi : autant d'éléments que nous ne sommes pas prêts de trouver dans un véritable flip.

Jusqu'à présent, il y avait deux écoles : les "déroulants", et les plein-écran. Les déroulants présentaient l'énorme avantage de restituer un tableau à une échelle vaguement supportable, mais ils collaient le tournis, et c'était très désagréable de ne pas voir l'intégralité du tableau car on ne pouvait pas viser. Les plein-écran ont



3/MUTATION

Une expérience top-secrète sur la génétique tourne plus mal encore que de l'accoutumée ; comme prévu, voici des blobs verts et hostiles qui jaillissent des éprouvettes ; mais pire, ils ont eux aussi quelques expériences à proliférer... sur vous.

4/DUKE NUKEM

Pour se défendre entre deux invasions d'extraterrestres-communistes, monsieur Duke

N. (de Veuzoul) se rend "Chez Nicole", le rade pourri en face de la caserne. L'esprit, les brulages, la voix, le graphisme de Duke... tout y est, la balle prend même l'ascenseur et défonce des ventilateurs.

toujours été frustrants parce que minuscules. Balls of Steel ne tente pas de résoudre l'insoluble dilemme, il propose simplement les deux modes, avec possibilité de passer de l'un à l'autre à tout moment. C'est déjà pas mal. Les tableaux sont à plat, sans effet de perspective. C'est un choix que j'approuve car si l'on y perd en réalisme, on y gagne beaucoup en lisibilité.

Au final Balls of Steel est un flipper attachant, les tableaux sont intéressants, avec des parties cachées, des événements surprise. C'est du niveau de Crystal Calyburn, mais ça manque étonnamment de folie ; on a toujours envie que ça explose de tous les côtés, que le billard s'ouvre et qu'un monstre en jaillisse. Non, tout cela est finalement très sage, un peu figé, et c'est un peu dommage. Idéal pour glander au bureau, mais ne remplacera jamais un vrai jeu.

Monsieur pomme de terre

TIPS TECHNIQUE

Attention : le programme propose des drivers Internes qui ont catégoriquement refusé de fonctionner correctement sur les deux machines sur lesquelles j'ai testé le jeu. Il est heureusement possible de passer par les drivers Vesa (dans le menu option), mais ils nécessitent d'avoir installé UNIVBE, par exemple, qui ne se trouve pas sur leur CD.



5/FIRESTORM

Un dégénéré mental a essaimé des bombes dans toute la ville. Sauvez des millions de vie et traquez le psychotique. Un "contre la montre" assez stressant, pour un tableau très rapide où la visée est délicate.

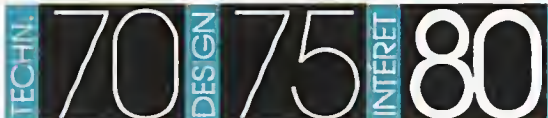


▲ Un choix délicat : plein-écran minuscule ou scrolling qui colle la gerbe ? Je me souviens d'un jeu PlayStation dans lequel il était possible de tourner son téléviseur pour jouer à la verticale... La solution est peut-être là, mais l'option n'est pas proposée dans Balls of Steel. Sans hésiter, jouez en plein-écran (qui est en fait un demi-écran d'ailleurs pour respecter les proportions).

- + Cinq billards, bien testés, respectueux de "l'esprit flipper".
- + De petites animations qui s'intègrent bien au jeu.
- Aussi réussi soit-il, ce flipper-vidéo ne vaut pas un vrai jeu vidéo
- Manque un peu de folie.

EN DEUX MOTS

La méfiance disparaît vite : ça n'est pas un simple goodie de Duke Nukem. Il s'agit de cinq flippers très réussis, équilibrés, dont on n'arrive pas à bout en trois parties. C'est bourré de combos, de petites animations, de bonus, mais étonnamment le jeu ne fait pas sauter la baraque : cinq (bons) flippers un peu trop raisonnables.



Test

Jusqu'à présent, **Screamer Rally** régnait en maître incontesté sur les jeux de coucourses motorisées à orientation arcade. Nonobstant cet état de fait, **Kalisto** a tenté le coup d'État avec **Ultim@te Race Pro** (dont la version **Power VR** existe depuis deux ans), son jeu de coucourses à lui.



Ultim@te Race Pro

Course de voitures pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ De nombreux renseignements sont affichés sur l'écran : radar, tracé de la piste avec la position des autres concurrents, temps intermédiaires, tout y est.

Madame, mademoiselle, monsieur, bonjour. Je me présente, Joseph-Jévu Des Clans D'estains, Comte de Rastignac. C'est avec grand plaisir que je m'adresse à vous, peuple, car ce jour marque à la fois le point final de vingt-cinq ans d'études poussées sur le monopole, et la présentation officielle du résultat obtenu. "Monopole, guillotine libertaire ou dinde aux cèpes ?", voilà ce que je me permettrai d'exposer à vos esprits affûtés pendant les quelques heures que nous allons passer ensemble. Mon exposé sera décomposé en trois parties, afin de respecter un schéma psychosocial acceptable et compréhensible par vous, peuple. La thèse tout d'abord, où nous nous pencherons plus précisément sur ce qu'est un monopole, sa vie, son œuvre, ses travers. Puis, dans un second temps, nous nous attarderons sur les solutions envisageables pour contourner les aspects purement dommageables de cet état de fait. Enfin, pour conclure, nous parlerons des étonnants pouvoirs socio-palliatifs de la dinde aux cèpes et de son éventuelle utilisation par les générations futures. Tout en espérant, peuple, que vous puissiez tirer de cet exposé un enrichissement personnel certain, et surtout profitable à notre vision trop souvent "dindocépiste" de la société. Merci.



Grand A, petit a :
de la relativité créative

Comme le disait si justement Ptolémée en son temps, "Screamer Rally, c'est vachement bien, d'ailleurs j'y retourne." Effectivement, Rally Hurlant faisait depuis peu office de référence en son domaine. C'est-à-dire, peuple, que depuis sa gestation, il n'avait point eu à souffrir d'un quelconque concurrent. Irréfutable succès, le monopole s'imposa de lui-même. Seul sur les bons de commande des grands distributeurs, seul sur les disques durs des consommateurs vidéoludiques, seul dans le cœur des amoureux des jeux de coucourses à cible arcadoïde. Quelle vilaine chose n'est-il pas ? Cette absence d'adversaires ne peut mener qu'à l'inflation de l'ego mercantile des sociétés génitrices, qui, bien que méritantes par le travail fourni, nuisent gravement à la santé de leur médiocre concurrent, la masse. Mais paradoxalement, cette

▲ Le niveau Aréna spécialement dédié au mullijoueur est tout bonnement excellent.



▲ A part cette voiture, les autres ont tendance à trop se ressembler.



▲ Tout à la glisse, tel est le maître mot d'Ultim@te Race Pro. D'ailleurs, faudra vous habituer au comportement un peu spécial de la calisse.



▲ Pas évident la conduite de nuit, surtout avec du brouillard.



▲ Le circuit du sud de la France est superbe.

médiocrité s'avère nécessaire, puisque c'est de son existence que l'exception se justifie. En effet, comment discerner la qualité intrinsèque d'un produit sans point de repère pathétique à lui opposer ? Impossible. Le hit nécessite la médiocrité, et la médiocrité disparaît par le hit. Dilemme ingrat, mais dilemme cependant. Heureusement, Kalisto, société connue pour sa créativité sans cesse renouvelée, est en passe de mettre fin à l'énigme de la quadrature du cercle. Le monopole devient oligopole, le dilemme stratagème, le poussin dinde.

Grand A, petit b : du bien-fondé du challenge

Ultim@te Race Pro, fruit d'une longue gestation bucolique entre programmeurs dopés au bordeaux et commerciaux dopés au bordeaux également (en quantité raisonnable bien entendu), vient donc s'imposer comme le prétendant au titre, le challenger comme diraient nos lointains cousins. Je parle ici des cousins géographiquement situés à notre ouest, et non pas de nos cousins généalogiques adorateurs de lianes et autres régimes de bananes. Je précise, car la confusion était possible. Challenger donc, car ce logiciel dédié au plaisir de la conduite sans risque possède nombre d'atouts qui devraient pousser à faire réfléchir plus d'un éleveur de poulets industriels. Quel rapport ? Je ne dirai qu'une seule chose : 42. Pour entrer dans le vif du sujet, commençons par l'installation, toujours dans un souci de clarté démagogique et d'accessibilité au plus grand nombre. Deux cent soixante-sept méga-octets de données binaires, voilà ce qu'il en coûtera à votre disque dur pour avoir eu l'outrecuidance d'accepter l'installation optimale. Bien lui en aura cependant pris, puisque cela vous permettra de raccourcir les temps de chargement, au demeurant un peu longuets notamment entre les différents menus. Car, sachez-le, peuple, bien qu'il s'agisse ici d'un jeu d'arcade, les options permettant de configurer ce produit sont pour le moins nombreuses. Outre le classique tableau destiné à la personnalisation des commandes (joystick, volant, clavier), vous aurez à votre disposition un menu de paramétrage graphique assez complet, un menu de sélection du véhicule et de choix de la course, sans oublier une page réservée au jeu multi-utilisateurs. Attardons-nous sur la page de configuration graphique, des plus importante.

Deux cent soixante-sept méga-octets de données binaires. voilà ce qu'il en coûtera à votre disque dur pour avoir eu l'outrecuidance d'accepter l'installation optimale.



Grand B, petit a : de l'opportunité de l'accélération

Conscient de l'énorme avantage que représente l'utilisation d'une extension hardware destinée à l'accélération graphique, Kalisto a optimisé Ultim@te Race Pro pour les cartes 3Dfx, Direct 3D et Power VR. Ce qui signifie, en termes plus clairs, que sans leur présence sur les ports intimes de votre machine, vous n'obtiendrez qu'un résultat fort discutable, y compris sur les micro-ordinateurs les plus puissants. Ce n'est ainsi pas un hasard si une barre indiquant le nombre de frames par seconde est présente sur la page de configuration, faisant ainsi pressentir au joueur qu'il est inutile de tenter le mode 1024*768, détails au maximum, sur son Pentium 90 modestement doté de huit mégas de

Test

Ultim@te Race Pro



▲ Chaque bagnole est paramétrable sur quatre points : accélération, freinage, tenue de route et vitesse.



TIPS JEU

Utilisez à fond le dérapage, en donnant de grands coups de volant par exemple.

noter que l'accélération Direct 3D s'avère décevante et réduit donc le nombre d'utilisateurs à deux catégories : les possesseurs de Power VR et de 3Dix.

Grand B, petit b : du graphisme de la coucouse

Quatre, voici le chiffre magique quantifiant le nombre d'environnements différents proposés à votre regard. Un circuit urbain, un autre plus autoroutier, un franchement champêtre et, pour finir, une nationale américaine, ce sont les contextes graphiques que vous allez rencontrer. Cependant, chaque environnement est lui-même décliné en quatre variations qui sont le jour, la nuit, la pluie et l'orage, le tout affublé d'un éventuel mode reverse. De ce fait, cela porte le nombre de circuits à seize, mais il faut bien admettre que ce nombre est quelque peu artificiel. Nous aurions aimé un peu plus de choix, surtout en regard de ce que propose son plus proche adversaire. Mais cela n'enlève rien à la qualité intrinsèque des pistes proposées, tout bonnement superbes. Ronds-points, trains, deltaplanes, tunnels, péages, pentes, plages, forêts, canyons, chutes d'eau, châteaux, voici un petit aperçu de ce que vous croiserez lors de vos péripéties motorisées. Beaucoup de détails et de soins apportés aux décors font, du graphisme d'Ultim@te Race, un spectacle bien agréable pour les yeux. De plus, il arrivera souvent que vous assistiez à la tombée de la nuit ou à la levée du brouillard durant une course, ce qui ajoute un charme visuel incontestable. Ainsi, vous verrez les phares de votre véhicule éclairer le terrain lorsque la visibilité sera réduite, augmentant par la même la difficulté de conduite.

mémoire. D'ailleurs, même sur un Pentium 200MMX, le résultat laisse perplexe. A l'instar de son grand concurrent Screamer Rally, Ultim@te Race est donc un jeu dédié au royaume des cartes 3D. D'ailleurs, on en vient de plus en plus souvent à se demander comment les programmeurs contemporains pourraient faire des jeux si les cartes 3D n'avaient point vu le jour. De mauvaises langues diraient qu'ils auraient alors dû apprendre à programmer, mais nous n'entrerons pas ici dans ce genre de mesquineries, malgré, il est vrai, une indiscutable propension de la caste à se reposer sur la semestrielle apparition de processeurs de plus en plus puissants. Vingt-cinq images par seconde au meilleur de l'affichage possible, voilà ce que vous obtiendrez sur un Pentium 200MMX accompagné de sa 3Dix. Tout à fait suffisant pour obtenir une animation fluide, malgré la relative inexactitude de cette information. Ainsi, vous obtiendrez des ralentissements prononcés lorsque plusieurs voitures seront affichées sur le moniteur, de même que certaines portions de circuits un peu chargées en bâtiments feront subir quelques outrages à l'animation. Cela est surtout vrai pour le circuit campagnard situé dans le sud de la France, très riche en bâtisses d'époque et autres châteaux médiévaux. Un peu décevant, car on aurait pu s'attendre à l'absence de ce genre de phénomène. Cependant, il sera possible de pallier cet état de fait en diminuant la profondeur de perspective ou en supprimant quelques effets spéciaux (ombres, poussières ou eaux soulevées, traces de pneus). A



▲ Ban, bah, sans accélération, on va oublier là (et en plus ça rame).



Arena, le Paradis des garagistes. ▼



REMARQUE

Si vous avez réussi à lire ce test jusqu'au bout, brava. Nan franchement, respect.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick !



- Tests : Diablo, MAX, Power 11, Blood & Magic, Platinum Pack (Duke Nukem 3D).
- Sur le CD : Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, TNA 97, Lighthouse.
- Dossier : Les cartes 3D.



- Tests : Flying Corps, Sim Copier, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cobra.
- Sur le CD : Vado, SkyNet, Blam! Machinehead, Magic The Gathering.
- Dossier : Nanotechnology.
- Guide : Créatures (1^{re} partie).



- Tests : Pod, Theme Hospital, G-Home, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac.
- Sur le CD : Flying Corps, F22 Air Superiority Fighter, MDK, Estancia 2, Advanced Civilization.
- Dossier : 1998.
- Guide : Créatures (2^e partie), Tomb Raider.



- Tests : Commande 3, Mission Taiga (Mette Røpke), MDK, Ténor, Mice, Kick Off 97.
- Sur le CD : Admin, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight.
- Dossiers : Media GX, Web TV.
- Guide : Down in the Dumps.



- Tests : Moto Racer, Darklight Conflic, The Last Express, Need for Speed 2, Last Viking 2.
- Sur le CD : Commande 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer.
- Dossier : IA.
- Guides : Sprockets, Leisure Suit Larry 7.



- Tests : Dungeon Keeper, Estancia 2, X-Wing vs Tie Fighter, Interstate 76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium.
- Sur le CD : Wipeout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman.
- Guide : Theme Hospital.



- Tests : X-Com 3 Apocalypse, Wipeout, Capitalism, Carnagelodon, Pro Pinballtimeclock, 688 : Hammer Killer.
- Sur le CD : LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2.
- Guide : Interstate 76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter.
- Soluces : The Last Express, Mercenaries.



- Tests : Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect.
- Sur le CD : Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1.
- Guide : Dungeon Keeper.
- Soluces : Estancia 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome.



- Tests : Kiven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners.
- Sur le CD : G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hezen 2, The Last Express.
- Guide : Héros of Might & Magic 2 (1^{re} partie).
- Soluces : Atlantis.



- Tests : Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture.
- Sur le CD : Chase Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carnagelodon Split Pack, International Rally Championship.
- Guide : Héros of Might & Magic 2^e partie.
- Soluce : LBA 2.



- Tests : F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War.
- Sur le CD : FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boudiers de Quetzalcoatl, Galgobda, GTA, Kick Off 98, Links 98, Mars 11.
- Soluces : Kiven, Dark Earth, Les Boudiers de Quetzalcoatl.



- Tests : Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black.
- Sur le CD : Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Heracle.
- Soluces : The Curse of Monkey Island, I-War, Lork, Lands of Lore 2.



- Tests : Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, TAT, Zero Zone.
- Sur le CD : Balls of Steel, Frogger, Andreas Racing, F-12 Raptor, Ultimate Race, Dark Ocean, Lords of Magic.
- Soluces : Tomb Raider II, Demencia, Space Quest IV.



Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement maché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez. Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84. Envoyez le tout à :

**JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom Prénom

Adresse

Code Postal / / / / /

☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82

☐ N°83 ☐ N°84 ☐ N°85 ☐ N°86 ☐ N°87

☐ N°88 ☐ N°89 ☐ N°90



Une estimation
du nombre de
frames par
seconde fait
pressentir au
joueur qu'il est
inutile de tenter
le 1024*768



▲ Au menu des effets, lens flare, pluie, nuages de poussière et traces de pneus.



TIPS TECHNIQUE
Seuls les passeurs de 3Dix et de Power VR seront à la fête. Les autres ne feront que regarder un Slide Shaw plutôt moche.

Grand A petit a : du défaut conceptuel

Venons-en maintenant... Halte ! Ceci est une prise d'otages. Que personne ne bouge ou nous tuons le comte. Nous sommes le Comité de libération du poulet grillé, et les insinuations faites envers les poulets d'élevage sont inacceptables. De ce fait, nous prenons le pouvoir de ce test, et nous ne libérerons Mandela que si nous pouvons diffuser un communiqué sur les chaînes nationales. Le voici : "Primo, Ultim@te Race est un jeu de course dont l'intérêt est principalement axé sur la difficulté de contrôler correctement sa voiture. En effet, "tout à la glisse" pourrait très bien être son leitmotiv tant le dérapage est un concept indispensable à assimiler si l'on veut arriver premier de l'épreuve. C'est ainsi qu'il est nécessaire de correctement utiliser le frein à main, surtout si vous jouez au clavier. Si vous possédez un volant, il ne faudra pas hésiter à en donner de grands coups pour maîtriser les passages difficiles. C'est réellement un coup à prendre et à ce propos, il faudra penser à diminuer la sensibilité du contrôle pour y parvenir. Mais il est également vrai que vous pourrez modifier à votre guise les différents paramètres que sont le freinage, la vitesse, l'accélération et la tenue de route. Deuxio, si les circuits s'avèrent bien mignons, on aurait aimé qu'ils soient plus nombreux. Certes, les effets de pluie et d'orage sont réussis, mais, bon, un décor reste un décor. De même, excepté le passage où l'on roule sur la terre dans le sud de la France, il n'y a pas d'autre revêtement que le bitume. Pas de neige, pas de sable, nient, nothing. Tertio, les voitures sont toutes identiques, un peu trop carrées même, et font trop penser à celles de Daytona Usa (en plus réussies tout de même). De plus, les divers chocs et tonneaux que vous effectuez n'endommagent pas le plus petit centimètre carré de votre carrosserie. Quatro, pourquoi les dindes aux cèpes bénéficient-elles de prestations sociales plus avantageuses que les poulets du Poit... Argh ! Reculez malheureux ! J'avoue jure, je vais tuer le comte ! Reculez nom de Dieu !"

Ecoutez mon brave, je suis le capitaine Rosco, du GIGN. Alors écoute mon gars, le deal est simple. Soit tu obtiens et on rentre tous gentiment chez nous, soit tu joues à "Shérif fais-moi peur" et là, je te promets un joli feu d'artifice. Perce que c'est bien joli de critiquer mais dans tout ça, tu n'as même pas parlé du mode réseau. Eh oui mon brave, tu peux jouer en réseau, sur Internet et en modem. Alors, on fait moins le fier là, hein ? Eh bien, sachez que six types pourront se taper le bourre sur tous les circuits susnommés, mais qu'un niveau Arena, spécialement dédié au jeu multijoueur, sera ainsi accessible. Celui-ci est, comme son nom l'indique, une sorte de grande arène à l'intérieur de laquelle se trouvent des tremplins. Tu vois le genre d'action qui peut s'y tramer. Rémy Julien c'est de l'urine de chihuahua en comparaison. Et puis, on y trouve aussi des bonus, qui permettent par exemple de booster le moteur pendant une courte période. Le but du jeu est simple : éliminer la concurrence en lui rentrant dedans. Effectivement,



En mode multijoueur, vous devrez faire gaffe aux dégâts.

une barre de dégâts est désormais présente, et le premier qui arrive à zéro explose. Ah oui, y a aussi le mode Rabbit. Une sorte de variante de chat, mais à l'envers. Au début, il y en a un qui joue le lapin, et tant qu'il ne s'est pas fait toucher, tout le monde lui roule après. Celui qui réussit à le toucher devient alors le rongeur. Pendant ce temps, un compte à rebours décompte (normal), et le gagnant est celui qui arrive à garder la carotte jusqu'à la fin. Bref, ce niveau spécial réseau est bien sympathique. Malheureusement, des impondérables techniques nous ont empêchés de tester sa jouabilité, mais mes gars et moi on viendra vous en reparler dans la rubrique réseau.

Et pui log bis

O.K, on libère le compte, mais bon, laissez-nous déclarer une dernière déclaration et après, on se déclare prisonnier. Alors voilà : Ultim@te Race Pro est incontestablement un bon jeu, mais qui n'est cependant pas au niveau de Screamer en termes de jouabilité et de variété. Toutefois, dans la catégorie arcade, il arrive indiscutablement en deuxième position. Allez, Captain Rosco, faites votre devoir et qu'on en finisse une fois pour toutes. Ah si, j'ai un dernier truc à dire, une histoire de pari à la con. C'est un mec qui passe une petite annonce : "JH cherche JF avec tracteur. Envoyez la photo du tracteur si possible" (Copyright Vandel, C+). Voilà, cette fois c'est la fin.

Fishbone

- Les circuits fort jolis.
- Un contrôle de la bagnole original.
- Les effets de pluie et d'orage.
- Des ralentissements occasionnels.
- Seulement quatre environnements différents.
- Des voitures toutes semblables.

Pas oussi bon que Screamer Rally, Ultim@te Race Pro est cependant un bon jeu de coucou. Attention toutetols à la durée de vie, en raison de seulement quatre types de parcours différents (pour dix-sept circuits). Heureusement que le niveau aréno en multijoueur est là.

80 85 83

ULTIMA REPREND VOS JEUX OU LES RACHÈTE CASH !

VOUS ÊTES UN JOUEUR "ACHARNÉ" ?

ULTIMA ÉCHANGE OU RACHÈTE VOS JEUX,
SITÔT TERMINÉS, AUX MEILLEURES CONDITIONS,
POUR PROFITER DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
À PRIX RÉDUITS !

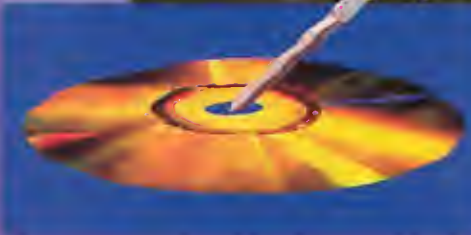


Le combat galactique vient d'atterrir chez Ultima.
Le 1er jeu de stratégie en temps réel, avec
3 races différentes, est **ENFIN DISPONIBLE !!!**
Choisissez votre camp pour détruire les 2 races
et vous emparer de la galaxie !

369F

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marné - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82
CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

AIX EN PROVENCE

Residence Serlius - 2, bd Victor Coq - 13090
Tél : 04 42 93 12 12
AIACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81
ALENCON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43
ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62
AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37
BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
BORDEAUX
203, rue Sainte-Catharina - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES

6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97
DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70
GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23
LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81
LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80
LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92
LENS
C. Commercial Lans II
Vendin la Vielle - 62880
Tél : 03 20 12 98 99
LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE

Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
LORIENT
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38
LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39
METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59
NANCY
Galerie Saint-Sebastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16
PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
PERPIGNAN
Centre Commercial Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11
PROVINS
14-16, rue Victor Arnaud - 77160
Tél : 01 60 67 68 21
ROANNE
75, rue Marechal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ

6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79
ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23
SAUMUR
7, rue Beaupaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12
STRASBOURG
31, rue du Fosse des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52
TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
TOULOUSE
Centre Commercial Cramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00
TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 95 72 55

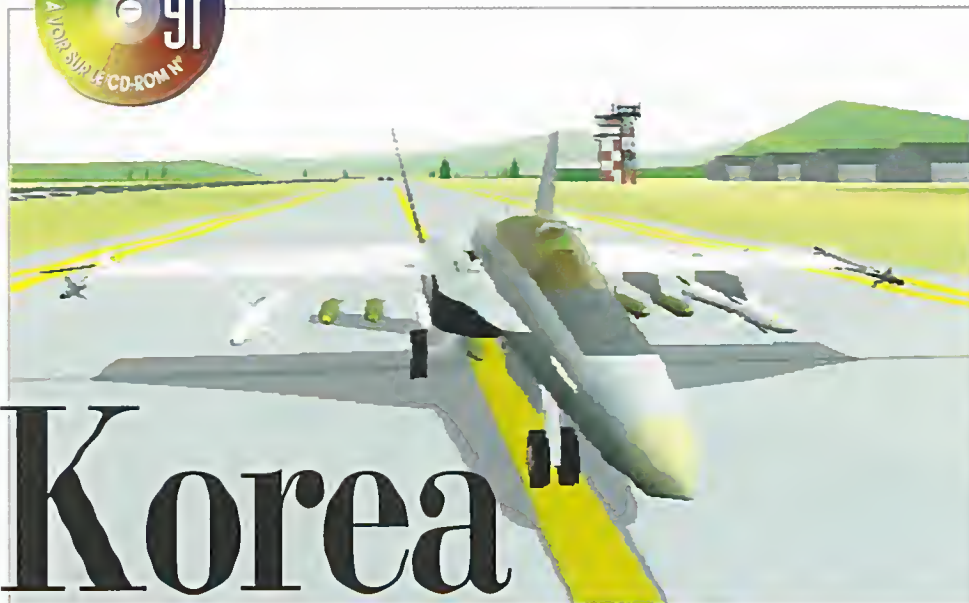
LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Les simulateurs d'avions sont à la fête depuis quelques mois, ce qui nous apporte un flot constant de softs de plus ou moins bonne qualité. Coup de bol, ce mois-ci, chuis tombé sur un bon !



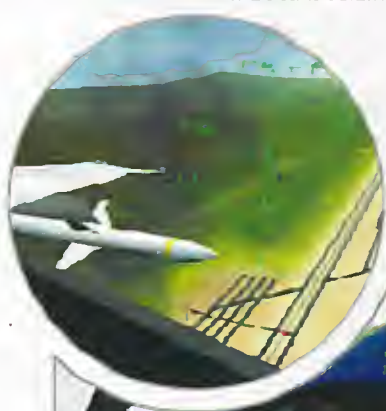
F/A-18 Korea

Simulateur de vol pour tous joueurs • PC CD-Rom



▲ Des menus classiques, sans éclats, mais classiques, mais sans éclats.

La série des F/A-18 est bien connue puisque la saga a débuté sur Mac il y a bien longtemps. Mais heureusement pour nous, cette version a véritablement évolué dans le bon sens, car il faut bien dire que la réputation de ses prédécesseurs ne jouait pas en sa faveur. F/A-18 Korea est donc un simulateur dédié au F18 Hornet, avion de chasse américain capable de remplir des missions de types très différents. Un multi-purpose plane, comme on dirait là-bas. Avant d'entrer dans le détail du vif du sujet, situons un peu les choses. La campagne coréenne est une sorte de retour en arrière puisque ces salauds du Nord ont encore fait des leurs en allant s'incruster chez leurs voisins du Sud. Du coup, en tant que pilote de chasse américain soucieux de venger l'affront du précédent conflit, vous allez débarquer dans tout ce bordel et rétablir l'ordre grâce à votre F18. Nom de Dieu, ça va chier dans les rizières, foi de John ! Bon, c'est bien joli, mais encore faudrait-il s'entraîner un chouille, histoire de briller un minimum en société. Allez hop, tentons un petit atterrissage sur un porte-avions. Bon. Approche correcte, je compense, un p'tit coup à gauche, voiiiiilààààà, le meat-ball me confirme que je suis sur la bonne pente, ok, contact avec le pont... merde je m'arrête pas ! Le crochet, j'ai oublié ce putain de crochet ! Vite, remise des gaz avant que je ne finisse dans la flotte... Argh ! trop tard, ça le fait pas, tant pis je m'éjecte ! Ça commence bien.



▲ Choisissez la gueule et le nom de votre pilote. Je vous préviens. Il y en a des graves, de gueules.

"Euh chef, y a un p'tit problème avec l'avion..."

Je sais pas pourquoi, mais je sens que c'est pas gagné pour ma demande de promotion. Tant pis, de toute façon j'en ai quand je veux des F-18. Qu'est-ce que je disais déjà... Ah oui, que ça commençait bien. Eh ben oui, c'est le mot, car ce court extrait d'une vautre en direct est déjà suffisant pour constater l'ampleur des progrès effectués par les développeurs. Techniquement parlant, le soft reconnaît et utilise à merveille la 3Dfx, ce qui ne l'empêche pas de bien tourner sans cette dernière. L'animation est donc fluide, plutôt rapide, et installe le joueur dans un confort de vol tout à fait appréciable. D'ailleurs, on ne se lasse pas d'utiliser les vues extérieures à outrance pour admirer le spectacle qui est offert. Tiens, comme lorsque vous vous trouvez sur le taxiway, alors qu'en bout de piste vous voyez décoller un Awac suivi de près par d'autres F-18. Je vous ai collé la photo quelque part dans le coin, histoire d'illustrer un peu mon enthousiasme. Mais ce qui est le plus convaincant, c'est indiscutablement le graphisme, tout simplement superbe. La modélisation du F-18 et la qualité de ses textures sont tout bonnement impressionnantes. Sans parler des bâtiments au sol qui, bien qu'un peu moins com-

◀ Bon, autant vous dire que cette approche va mal se terminer.

L'animation est fluide, plutôt rapide, et installe le joueur dans un confort de vol tout à fait appréciable.

Les bonnes résolutions de F/A 18 Korea

▲ 640x480. Cela tourne très bien sur une machine aujourd'hui moyenne, comme le P166. Mais adieu les textures !

▲ 800x600 et 1024x768. Fluide sur un Pentium 200MMX. Le 1027x768 est pratiquement aussi rapide.

▲ 3Dfx en natif. C'est du tout bon, aucun problème. C'est superbe.

▲ 3Dfx, mais ce n'est apparemment pas du natif. Néanmoins cela tourne tout aussi bien.

Bon, la tour de contrôle vient de donner l'autorisation de décoller. Méfiance, ils sont complètement bourrés, les contrôleurs. ▼

plexes car plus avares de textures, remplissent parfaitement leur rôle d'illustrateur visuel (ça jette, hein hisson ?). En fait, c'est simple mais rudement efficace. De plus, de petites animations viennent égayer la tout, comme la tourelle avec un radar en rotation située à proximité de la tour de contrôle. Certes on n'atteint pas le niveau d'un Longbow 2 ou d'un F-22 dans le souci du détail, mais le résultat n'en est pas moins convaincant. Les autres avions subissent la même remarque, mais restent néanmoins d'un niveau tout à fait correct. Seuls les véhicules terrestres sont décevants, car jeeps, station Sam et autres tanks sont pour la plupart dénués de textures. Sans 3Dfx, le tout est bien évidemment moins beau, car cette fois c'est l'ensemble des objets 3D qui est privé de textures. Mais le moteur 3D conserve cependant le mérite de très bien tourner en 1024x768 sur un Pentium 200MMX : c'est toujours ça de gagné.

▲ Un panel d'instrumentations classique, mais complet, mais classique, mais complet.



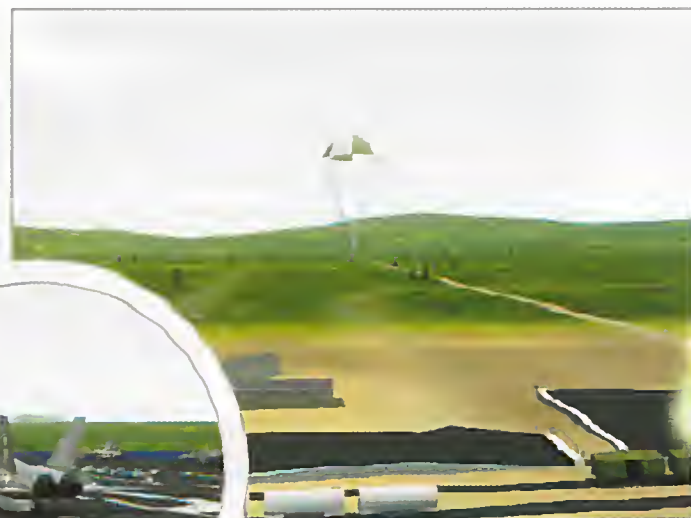
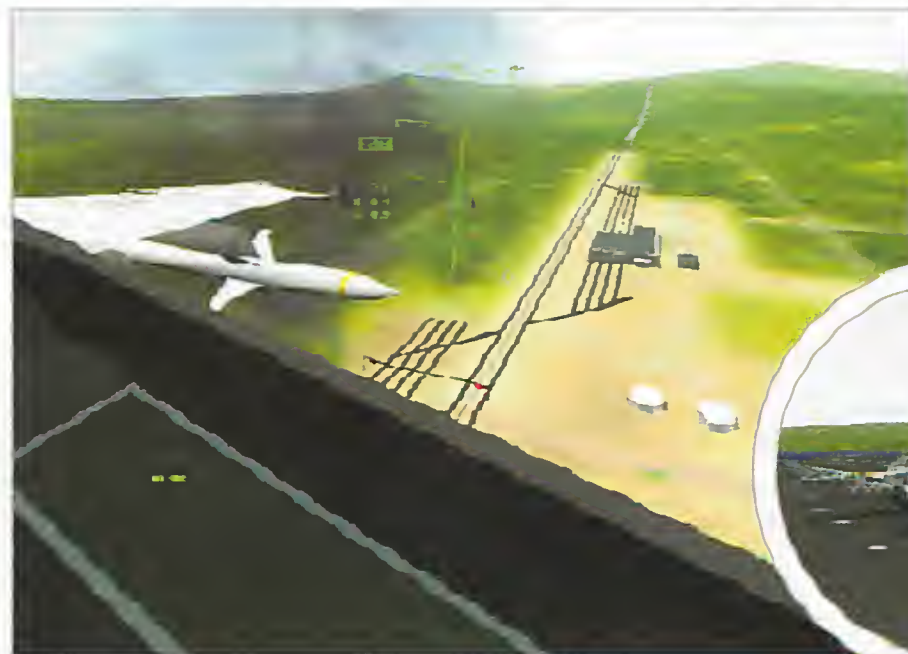
▲ Voilà, c'est celle-là la photo dont je parle dans le test. Bougez plus, vous y êtes.

Un bon gars, ce F-18 !

La modale de vol s'inscrit dans la moyenne des autres simulateurs, sans atteindre la qualité de celui d'A-10 Cuba, qui reste pour moi (et pour Bob également, le spécialiste en la matière) la référence. On a ainsi un peu de mal à ressentir les arrondis ou les décrochages, et l'utilisation des palonniers engendre parfois des réactions bizarres, principalement au clavier. En fait, le F-18 nécessite un pilotage fin et n'apprécie pas beaucoup les sollicitations brutales du manche. Mais bon, on va dire que cela doit faire partie du charme de l'appareil. Tiens, pendant que j'y pense, l'atterrissage en catastrophe sur le ventre est possible, de même que l'amerrissage. C'est toujours bon à savoir. De plus, l'éjection est plutôt réussie, ce qui ne gâche rien. En ce qui concerne l'avionique, rien à dire, excepté qu'elle se révèle assez simpliste en regard des dernières stars de l'aéronautique militaire. Trois MFD sont là pour afficher les radars air-air et air-sol, le rapport des avaries, le contrôle des moteurs et le statut des points d'emport. Le reste des instruments regroupe divers témoins, altimètres analogiques et autre HUD, bref, rien qui ne soit réellement inconnu du pilote de base. À propos des armes, celles à votre disposition vont des classiques bombes MK aux missiles à guidage laser Maverick, en passant par les incontournables AIM-quelque chose pour les combats air-air. Il vous arrivera même d'avoir à larguer une bombe B-57, nucléaire de son état, ou bien des bombes à fragmentation dédiées au charcutage de troupes terrestres. En tout, ce sont donc dix-huit bagages différents que vous pourrez accrocher sous vos ailes, histoire de remplir moult missions. Ces dernières se déroulent aussi bien de jour que de nuit, ce qui donnera lieu à de magnifiques crépuscules ou à des levers de lune pendant l'accomplissement de votre devoir. Pour le reste, vous devrez bombarder des infrastructures ferroviaires, protéger un convoi de B-52, détruire divers sites industriels, défendre votre base contre une attaque surprise, etc. Cependant, la campagne n'étant pas dynamique, votre réussite ou votre échec ne changeront pas grand-chose à l'histoire. Pas de grosse surprise à ce niveau donc, mais le boulot

Test

F/A-18 Korea



▲ Ok d'accord, ils visent plutôt bien, les mitrailleurs ennemis.

TIPS TECHNIQUE

Si vous jouez au clavier, éloignez la souris de quelques dizaines de mètres pour éviter de fâcheuses interférences de contrôle.

Nom de Dieu,
ça va chier dans
les rizières.
foi de John !

que l'on demande à un pilote de chasse ne peut pas vraiment sortir du classique "combat aérien, bombardement". À noter toutefois la présence d'un éditeur de missions, plutôt simple à mettre en œuvre, qui vous permettra de créer des missions inédites. Sans grand intérêt (à mon goût) pour les missions solo, il ne sera malheureusement pas possible de les utiliser pour le mode multijoueur. Dommage, cela eût été un bon point pour la durée de vie. Par contre, vous pourrez enregistrer toutes vos missions et vous les rebalancer pour le souvenir ou pour la frima d'une action d'éclat. Ça, c'est super cool. Que puis-je alors.

De l'étrépage à quatre, c'est plus rigolo

Vous pourrez vous fighter jusqu'à quatre simultanément grâce à une liaison locale IPX, modem, ou TCP/IP via Internet. Six missions ont été spécialement programmées pour l'occasion, séparant la plupart du temps les joueurs en deux camps : les rouges et les bleus. Ainsi les rouges devront défendre des bâtiments ou des avions amis contre les bleus, ou tout simplement se battre à mort simplement dans le but de faire un score maximum. Un mode death-match est bien entendu présent, et là c'est chacun pour soi. Jusqu'à maintenant, F/A 18 s'avère donc être un bon simulateur, mais malheureusement il possède quelques défauts. Défauts qui, je le pense, n'auraient pourtant pas été très compliqués à évincer. Tout d'abord il faut citer une intelligence artificielle faiblarde, ce qui englobe aussi bien le comportement des avions que les communications radio. Imaginez-vous au bord de la piste, sur la taxiway, alors que vous demandez l'autorisation de décollage à la tour de contrôle. L'autorisation reçue, vous vous avancez sur la piste, confiant dans les compétences du contrôleur, et là, paf ! un avion se pose juste devant votre nez ! Un poil de maverick en plus, et c'était l'explosion. Les communications avec le sol ne semblent donc être là que pour faire joli. Bon, vous avez évité la catastrophe et vous continuez à avancer pour vous aligner sur la piste. Pour une raison quelconque, vous décidez de prendre un peu votre temps et vous ne décollez pas tout de suite. Et repaf, l'appareil qui vous suivait tente quand même de décoller, et là, c'est le drame. De plus, suivant les cas, un appareil peut très bien exploser sans que l'autre ait aucun dégât, ce qui est quand même un peu strange. Et d'un.

Attendez, c'est pas fini, y en a d'autres

Comme il se doit, F/A 18 propose un cockpit virtuel fort mignon, dans lequel on peut bien évidemment regarder dans tous les sens. Fort bien. Mais apparemment, les graphistes ont oublié de mettre des textures sur les flancs du cockpit : autant le tableau de bord central est présent, autant les bords sont dépourvus de textures. De plus, le tableau de bord avant, là où s'affichent les MFD, n'est pas plus actif qu'un cocker mort écrasé par une moto. C'est-à-dire que les écrans sont noirs, comme éteints, les informations des MFD s'affichent alors en incrustation sur l'écran. Ça fait un peu boulot inachevé, c'est con. Pour le reste, on peut pinocher sur des reliefs trop anguleux, des arbres apparaissant un peu au dernier moment, ou encore sur la difficulté d'un contrôle précis de l'appareil au clavier. Ah justement, j'allais oublier. Un truc plus que lourd de chez gonfler : si vous décidez de jouer au clavier, vous serez en même temps obligé de valider le contrôle de la souris. Jusque-là pas de blêmes, sauf lorsque vous bougez celle-ci par inadvertance (avec le coude par exemple), ce qui vous fout en l'air une subtile approche d'atterrissage ou même de bombardement. Z'auraient quand même pu la désactiver, cette conne. Surtout que piloter avec la souris est infaisable.



▲ Les appareils ennemis sont moins beaux que le vôtre, mais pas de beaucoup.

TIPS TECHNIQUE

Évitez d'être trop brusque sur les commandes, il est du genre à se vexer facilement, le F/A 18.

REMARQUES

Bien que la 3Dfx soit à l'honneur, le jeu tourne tout aussi bien sans... mais dénué de textures !

En fait, c'est bien simple...

Oui, c'est bien simple. En fait, F/A 18 "bénéficie" d'une interface générale vieillotte, qui fait un brin tache comparée à la qualité générale du soft. Deux exemples qui vous situent bien les choses. Si vous avez le malheur de lancer le jeu alors que vous n'êtes pas en 640x480, tous les menus seront dans une fenêtre d'une taille ridicule, comme si le jeu ne pouvait pas switcher la résolution tout seul. Autre détail révélateur, alors que tous les autres jeux proposent d'installer DirectX 5, c'est DirectX 3 qui est ici proposé à l'utilisateur au moment de l'installation. Du coup, pas de reconnaissance du joystick Force Feedback, pour ne citer que l'inconvénient le plus flagrant. Mais malgré tout cet excès de comédons et autres points noirs, F/A 18 est un soft attachant qui, bien qu'inférieur à une simu de la trempe de F-22 ADF, n'en est pas moins tout à fait distreignant. De plus, étant moins gourmand en temps machine et en temps d'apprentissage, il s'avère nettement plus accessible que ce dernier. D'ailleurs il y retourne, c'est pour vous dire. Nan passque là, il est quand même trois heures du met', mine de rien. Et bah au lieu de rentrer chez moi, comme un type normal, non, faut que je le relance le truc. Comme si j'en avais pas eu assez. Pffff... J'vous jure, faut vraiment pas être cleir quand même.

Fishbone

La campagne n'étant pas dynamique, votre réussite ou votre échec ne changera pas grand-chose à l'histoire.



▲ Ok d'accord, ils visent plutôt bien, les mitrailleurs ennemis.

▼ Je ne me lasse pas des levers de soleil, superbes.



- Un moteur 3D qui en veut, même sans 3Dfx.
- Un appareil superbe sous 3Dfx.
- Un panel de missions plutôt variées.
- Le mode multijoueur.
- Une intelligence artificielle faiblarde.
- L'interface générale vieillotte.
- Pas de reconnaissance du Force Feedback.

EN DEUX MOTS

Un bon simulateur, divertissant et beau, malgré quelques défauts frappant principalement l'intelligence artificielle.



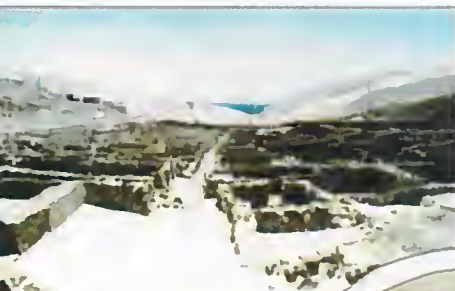
Égypte propose un voyage fort instructif aux joueurs curieux. Dommage que cette escapade soit si "grand public" et linéaire.

Egypte 1156 av. J.-C.

Aventure culturelle pour tout joueur - PC & Mac CD-Rom



▲ Pour connaître la teneur de la lettre, vous allez devoir tout au long du jeu rassembler les indices dispersés dans les décors des tombeaux et les dessins des objets. On tient absolument à ce que vous admirez la grandeur de l'Égypte.



▲ Le village avant et après. La reconstitution s'est basée sur les ruines existantes et les recherches des scientifiques.



Après un jeu sur Versailles contant les grandeurs et les misères de la Cour, le grand public attendait un nouveau soft à thème culturel. L'Égypte, de par son histoire prestigieuse, ses archives bien fournies et les nombreuses traces encore existantes de son ancienne civilisation, se prête fort bien à l'exercice. Aussi Cryo e-t-il ontopris, en partenariat avec les Musées nationaux, de créer un produit qui saurait bien instruire les gens sur les us et coutumes de l'Égypte ancienne.

Le scénario reste classique, comme celui de Versailles. Pour sauver son père, un jeune scribe se lance sur la trace de pillards de tombes. L'enquête se prête parfaitement à une visite des sites de la région thébaine et de la Vallée des Rois. Le périple débute par un panorama sur les rives du Nil, où vous choisissez votre premier lieu d'investigation. Enfin, le choix est plutôt tactitatif car pour commencer votre enquête, vous ne pouvez vous rendre qu'à une seule tombe. En cherchant des indices sur les voleurs, vous découvrirez les trésors d'une société ultra-réglémentée. Un à un, tous les lieux vous seront accessibles, sans possibilité de revenir vers les sites déjà visités. L'aventure est donc linéaire mais, pour satisfaire ceux qui préfèrent jouer les touristes, un mode Visito autorise des allers-retours continus.

Comme dans Versailles, on retrouve l'accès durant le jeu à une documentation complète. Le même moteur est d'ailleurs utilisé, avec quelques améliorations, en ce qui concerne le mouvement des lèvres des personnages. En dehors des séquences cinématiques, ils ne remueront d'ailleurs que les lèvres. Le système ne nous est pas inconnu, il était déjà utilisé dans Atlantis. On ne peut pas dire qu'en dehors de la construction virtuelle des bâtiments, la programmation ait beaucoup évolué. Certes, la qualité graphique et musicale est, comme d'habitude, très bonne

mais à voir le même système recyclé, régulièrement, on se lasse.

Bref, l'intérêt culturel de ce soft est loin d'être négligeable, mais on reste sur sa faim, car le sujet est tellement riche que l'on s'attendait un scénario plus fouillé, plus tortueux.

Kika



- La conservation à demeure de morceaux d'Égypte
- L'intrigue, un peu pauvre.
- La linéarité assommante.
- Le manque chronique d'originalité.

EN DEUX MOTS

Cryo reprend un moteur bien rodé pour nous entraîner dans un voyage égyptien fort documenté. La linéarité du jeu et son côté déjà vu en font un produit intéressant pour les joueurs occasionnels.

TECHN	DESIGN	INTER	GRAND PUBLIC	JOUEUR CONFIRMÉ
66	71	83	63	

OFFREZ-VOUS

joystick

+

un jeu au choix

DARK OMEN OU ULTIMATE RACE

11 numéros de Joystick 418 F
+ le jeu "DARK OMEN" sur PC 349 F

Soit un total de ~~767 F~~

Pour vous, **499 F** seulement
soit 268 F d'économie !

11 numéros de Joystick 418 F
+ le jeu "ULTIMATE RACE" sur PC 249 F

Soit un total de ~~667 F~~

Pour vous, **449 F** seulement
soit 218 F d'économie !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

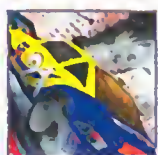
ST225

Je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 numéros), et je recevrai
en plus le jeu de mon choix,

- ☐ **DARK OMEN**
au prix de 499 F
au lieu de 767 F,
soit 268 F d'économie.



- ☐ **ULTIMATE RACE**
au prix de 449 F
au lieu de 667 F,
soit 218 F d'économie.



Voici mes coordonnées :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : [][][][] Ville :

Date de naissance : [][][] 19 [][][]

Ordinateur : Pseudo* :

(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° [][][][] [][][][][] [][][][][]

Date d'expiration [][][] [][][]

Signature obligatoire

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de JOYSTICK au prix unitaire de 38 F, le jeu Dark Omen 349 F et le jeu Ultimate Race pour 249 F (+13 F de frais d'emballage et de port).

Délai de livraison de votre jeu 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



Déjà connu pour ses scénarios consacrés à Venise et Tokyo, Lago revient avec une histoire sympathique, même si l'on regrette la simplicité du relief.

Scénario Italie 98

Addenda FS98 Montagnes FS98 - Pilotes virtuels-PC CD-ROM



Même si les sites Internet consacrés à FS regorgent de scénarios de mieux en mieux conçus, un produit tel que celui-ci est toujours bon à prendre. Dans l'univers de notre simulateur de vol préféré, voler en Europe n'est pas chose courante. Il faut dire que Lago n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'on doit déjà à cet éditeur un excellent scénario consacré à Venise. D'ailleurs, admirez l'habile transition, Italie 98 est compatible avec le Venise en question.

Les textures, plutôt sympathiques, ne semblent hélas pas prendre en compte la différence entre les saisons. Excepté quelques névés sur les reliefs, pas beaucoup de neige dans le coin. C'est d'autant plus dommage, qu'il n'est pas bien compliqué de transcrire en niveau de blancs les couleurs d'une texture.

En ce qui concerne le terrain de jeu, en revanche, Lago a vu les choses en grand : 300 000 km² et surtout des aéroports particulièrement bien détaillés. Les terminaux sont représentés et, même si l'on regrette qu'ils ne soient pas actifs comme dans le freeware Yugoslavia, le résultat est visuellement impressionnant.



▲ Remarquez le problème de raccord entre les textures du scénario et celles de FS98.



▲ Le marquage au sol est impressionnant, même s'il n'égale pas celui de Flight Unlimited II.



REMARQUE
Compatible avec FS 95

Marquage au sol

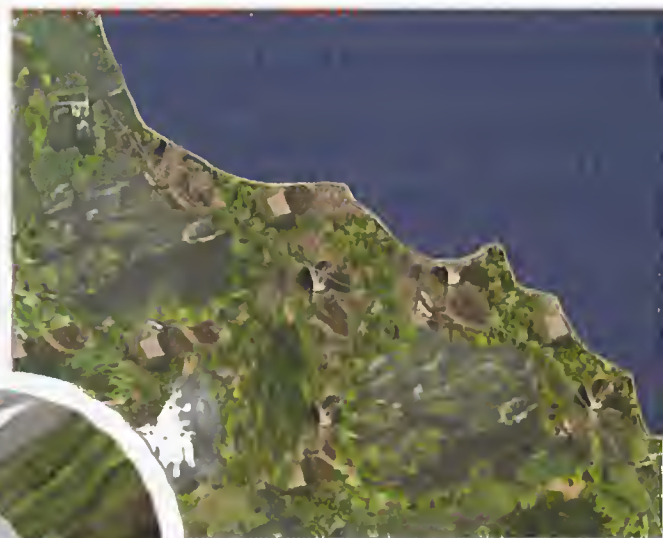
Bonne idée, le marquage au sol des pistes est plus proche de la réalité et, comme il se doit, l'éclairage de certains aéroports est tout bonnement superbe à la nuit tombée.

Côté reliefs, hélas, FS98 démontre une fois de plus combien son moteur est vieux et dépassé. Les montagnes, posées comme de gros tas de machin à facettes, surgissent comme des champignons fractals sur une plaine tirée au cordeau. Brrr, on regrette décidément le superbe Tahiti Scenery qui prouve qu'en faisant un peu d'effort, en l'occurrence en programmant, on peut réussir à contourner l'obstacle. Heureusement, d'autres gadgets visuels rendent ce scénario digne d'intérêt : 120 monuments sont représentés, ce qui permet d'agrémenter les vols VFR et donne un but à l'exploration de l'Italie. Au programme, la basilique Saint-Pierre de Rome, le Colisée, Pise, le dôme de Milan, etc.

Au final, voilà un addenda qui, sans être parfait, vous permettra de découvrir une région intéressante. À noter que le produit final comportera les cartes de l'Italie ainsi que les approches des aéroports.

Moulinex

300 00 km² de terrain de jeu!



▲ 120 monuments sont représentés dans ce scénario. L'avion montré ici, un Howard DGA, n'est pas présent dans ce CD (www.flightsim.com)

Compatible avec Venice

Lumières et aéroports détaillés

La mer n'est pas "raccordée"

Montagnes FS98

EN DEUX MOTS

Un scénario intéressant et bien conçu, d'autant qu'il permet de voler dans une région d'Europe aux reliefs variés.





Difficile de sortir un jeu après les gros morceaux de l'an dernier sans prendre de risques. La jeune équipe de Red Orb n'a pas froid aux yeux.

Warbreeds

Stratégie en temps réel pour tout joueur - PC CD-Rom



Après le tir groupé des jeux de stratégie pour Noël, Broderbund nous sort un petit dernier qui s'avère être, pour cette société, une première expérience. Les développeurs, gros joueurs à leurs heures perdues, ont tenu à privilégier la simplicité d'accès à leur produit pour que tous puissent s'investir dans le soft sans trop se prendre la tête sur le manuel et le détail des unités. Aussi, ici, les unités sont-elles très limitées ; chacune des quatre espèces qui s'affrontent n'en comporte que cinq. Mais la recherche génétique permet d'obtenir de nombreuses combinaisons susceptibles d'enrichir le cheptel initial.

De la manipulation génétique

Pivot principal du jeu, le génie génétique offre une ligne d'évolution issue d'une histoire tourmentée. Car les espèces sont nées d'animaux dont les gènes ont été bricolés par un peuple ancien détruit par sa dernière création (un scénario futuriste à prendre en compte pour notre avenir ? Ou un scénario tordu de plus ? Les deux sûrement). Comme dans



Les derniers upgrades permettent d'utiliser des missiles et de télétransporter vos troupes. ▼



toute recherche génétique qui se respecte, l'apport de gènes étrangers permet de donner un coup de pouce à l'évolution. Non, vous n'assistez pas à des croisements sexuels hors norme, tout se passe en éprouvette. D'une manière très romantique, on peut dire que vous cueillez vos bouts d'ADN, ici et là, sur les corps défunts de vos ennemis. Votre panier de ménagère est remplacé par une translation directe aux centres de récolte qui servent aussi de laboratoire de recherche. Après une certaine quantité de matériel génétique réuni, vous découvrez de nouvelles unités et constructions, mais aussi de nouveaux accessoires ; au nombre de vingt-deux, ils se combinent à volonté sur le corps de vos bestioles. Ainsi, même si la base reste la même, on arrive à créer de multiples variations qui font toute la richesse et l'intérêt du jeu. Explorer les différentes combinaisons ne peut que satisfaire les bidouilleurs que nous sommes.

Échanges interraciaux en période de guerre

Le fait d'être obligé d'attaquer pour récolter des gènes et évoluer limite considérablement les stratégies d'upgradage à toute vitesse. Fini les développements dans son coin, tout seul, à la

▲ Pour collecter les gènes, vous devez utiliser votre chaman et cliquer dans sa fenêtre d'actions.

Les constructions se limitent à la zone desservie par une centrale d'énergie.
Si vous désirez l'agrandir, il suffit de placer des relais. ▼



La production énergétique

L'apport d'énergie est géré par plantes interposées. Celles-ci transmettent l'énergie à la centrale. Il existe trois plantes différentes. Chacune d'elles produit plus ou moins d'énergie et est plus ou moins difficile à arracher. La dernière catégorie ne produit rien, mais elle occupe les zones favorables au développement des autres plantes. De là à planter et à semer des mauvaises herbes dans le champ du voisin, il n'y a qu'un pas vite franchi.

va-vite pour venir ensuite assommer le voisin qui subit régulièrement les assauts d'un autre. Nul ne peut plus rester impunément caché sans subir des retards dans sa modernisation. Je reconnais volontiers la démarche intelligente des développeurs, mais un nouveau risque se présente alors : celui de se faire attaquer par une horde de créatures de niveau un sans avoir pu complètement développer sa base. Mais bon, le but du jeu est de gagner et non d'atteindre un certain seuil de civilisation !

De l'art de conduire ses troupes

Autant l'introduction de la génétique nous fait ouvrir grand les mirettes, autant le comportement des unités nous déçoit. Certes le degré d'agressivité à choisir configure la réaction aux attaques, mais n'offre aucun palliatif lorsque l'unité ne fait pas toute seule le tour d'un obstacle qui se trouve devant sa route.

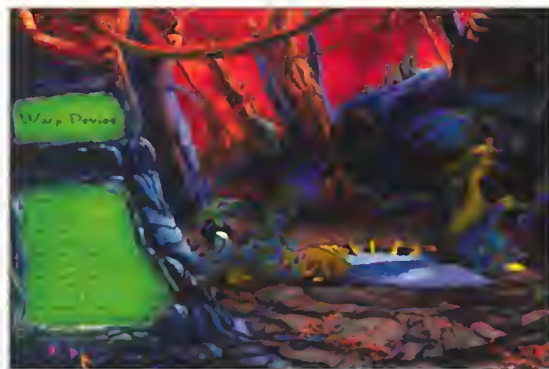
L'obligation d'insister un peu en cliquant sur le point d'arrivée ou de décomposer le chemin nuit gravement à l'intérêt du jeu, bien que l'on soit loin des problèmes qui peuvent se poser dans Ages of Empires. Enfin, la manipulation des unités est quand même largement simplifiée par l'attribution de touches à des fonctions comme la mise en formation, le déplacement en formation, le suivi automatique d'un chemin particulier pour n'en citer que quelques-unes.

De l'inexpérience de la jeunesse

Le résultat est fort honorable. Mais des points faibles existent. Le graphisme reste sommaire comparé à celui tout en relief et extrêmement fin de Total Annihilation. Les cartes sont peu nombreuses et aucun éditeur n'est présent. Bien que chaque unité produise un bruit personnel, la musique et les animations sonores ou visuelles font figure de parent pauvre. Ce jeu présente un potentiel indéniable, mais son enrobage est décevant.

kika

On s'aperçoit
non sans un
certain plaisir que
les leçons données par
les jeux précédents ont
été retenues et intégrées.



▲ Une encyclopédie pouvant intervenir lors d'une partie vous donne une description exacte des caractéristiques des armes, unités et bâtiments du jeu.

- Le bruitage des bestioles.
- L'idée des mélanges d'ADN.
- Le graphisme pauvre
- Les rôles de l'intelligence artificielle

EN DEUX MOTS

Pour une première expérience, l'équipe de Broderbund nous fait un bon résumé des fonctions des gros jeux de stratégie sortis l'année dernière. Le graphisme et la musique ne savent pas exploiter la richesse du thème abordé et nous laissent sur notre faim.

TECHN. 67 DESIGN 62 INTER. 74



Dark Colony

Scénario disk pour tout public - PC CD-Rom

Council of War



Le temps passe plus vite pour certains jeux que pour d'autres... Trois mois après sa naissance, Dark Colony est déjà un vieillard. Il fallait s'y attendre, et comme je l'avais précisé dans le test à l'époque, c'était le jeu idéal pour se mettre en appétit en attendant Total Annihilation et Dark Reign. Maintenant qu'ils sont sortis et que nous en sommes à attendre Starcraft, j'ai carrément du mal à m'y recoller. Et cet add-on n'y change rien. Même si les missions sont très longues et difficiles, il ne s'agit pas - comme c'était le cas pour l'excellent Opération Survie (add-on à Alerte Rouge) - de véritables scénarios qui tireraient parti de chaque point de règle, utilisant chaque troupe au maximum, avec des événements et mettant le joueur dans des situations extrêmes mais dont il y a toujours un moyen intelligent de se sortir. Non, ici, ce sont juste huit nouvelles missions dans chaque camp, d'une difficulté incroyable, mais uniquement parce que l'ennemi est surnuméraire. C'est d'autant plus décevant que Dark Colony présente, dans sa version française, des problèmes en réseau (il utilise une



version préhistorique de DirectX). Ce bug n'a pas été corrigé, c'était pourtant l'occasion rêvée.

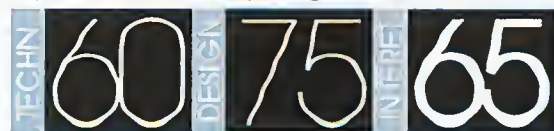
monsieur pomme de terre

Très difficile dès la première mission (joueur moyen, s'abstenir).

Un scénario disk bien léger pour un jeu dépassé.

EN DEUX MOTS

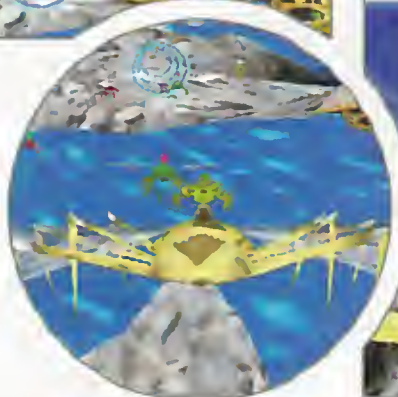
Seize nouvelles missions, huit pour les humains, huit pour les Martiens. C'est peu, même si ces scénarios sont d'une incroyable difficulté. Dark Colony est aujourd'hui un jeu dépassé, et cet add-on n'y changera rien.



BugRiders

Course de libellules pour entomologistes - PC CD-Rom

Les fins de soirée... J'adore ces moments où les derniers survivants tentent de résister à la fatigue, dans le vague espoir de pouvoir s'accoupler. C'est le moment des discussions ineptes pour briller au milieu des bouteilles vides et des cendriers renversés. Quelqu'un lance un sujet : "Qu'est-ce que vous feriez si c'était la fin du monde ?" Les idées fusent mollement : du saut à l'élastique, un cambriolage, se taper la voisine de 102 ans. Il y a toujours un grumeau à l'imagination de bouillon-cube pour déclarer, très solennellement, qu'il ne ferait rien de spécial. "Moi je me taperais un mec", lâche Grégoire qui est bien le seul à ne pas avoir pigé qu'il est homo. Ça jette un long froid. Un pote me demande finalement : "Et tu testes quoi, en ce moment ?" BugRiders, une course de libellules en 3D.



Tout le monde s'en fout, ils ont bien raison. Un jeu sans intérêt, que je n'achèterais pas même si c'était l'Apocalypse. La maîtresse de maison s'agite soudain : "Bon, personne pour m'aider à ranger ? Mais c'est pas vrai, y a quelqu'un qui a gerbé dans les apéricubes !" Alors il faut se rentrer.

monsieur pomme de terre

Une intro superbe...

La suite git dans les apéricubes.

EN DEUX MOTS

Une intro cinématique flamboyante, (du genre qui flambole), pour un jeu inexistant. Une course en 3D ralée, avec des pouvoirs inutiles et des tirs novronts. Rolé sur console, raté sur PC. Ralé, quoi !



HORS-SÉRIE JOYSTICK

SPECIAL SOLUTIONS ET GUIDES DE TPE



En vente 39 F
chez votre marchand
de journaux

128 PAGES

de **soluces**
et **d'aides**
de **jeu**

• Tous les hits de Noël
décortiqués pour vous !
(Total Annihilation,
Age of Empires, Dark Reign,
Jedi Knight, Hexen 2,
Ultima Online, etc.)

• Tout sur les jeux de
stratégie temps réel et
les ruses pour gagner
en réseau

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

En avril, ne te découvre pas d'un fil. Ah mince, j'ai un mois d'avance sur ce coup-là. Faut dire qu'à toujours bosser en décalé, on finit par être un peu paumé. Bon, faisons le point : nous sommes aujourd'hui mardi 10 février. Donc j'écris pour le numéro de mars. Donc il suffit que je fasse ma petite sélection parmi les titres qui vont sortir en mars. Ça y est, je commence à m'y retrouver. Voyons maintenant ce qu'annoncent mes copains les éditeurs pour mars. Hmmm... poubelle... poubelle... Ah ! GT sort quelques bons titres fin mars. Fin mars, crotte. J'en parlerai plutôt dans le numéro d'avril. Ah ! Spycraft et Zork Nemesis chez Ubi Soft. Encore ? Ben oui, en solo cette fois-ci. Ah ! Eidos lance le 20 mars une nouvelle gamme budget. Ben pourquoi ? Elle était pas bien la Kixx ? Si, mais ils vont la passer à 49 francs et on n'y trouvera que des vieux, vraiment vieux titres. La nouvelle gamme va s'appeler "Premier Collection" et sera consacrée aux titres pas trop vieux, genre un ou deux ans, avec différents tarifs selon que le jeu est très bon ou moyennement bon. Pfiif, va encore falloir jongler avec les prix. J'aimais bien le prix unique, moi.

BUDGET

PAR MATHILDE REMY

PREMIER COLLECTION



TOMB RAIDER VERSION LONGUE

GAMME PREMIER COLLECTION D'EIDOS, 149 F. PENTIUM 100 + CARTE 3D

À sa sortie, il y a un peu plus d'un an, Tomb Raider avait provoqué un tel engouement que je ne vois vraiment pas comment vous auriez pu passer à côté. Mais admettons. Vous étiez au service militaire, vous venez de vous acheter votre premier PC, vous sortez d'une longue cure de désintoxication... Bienvenue dans le monde de Lara Croft, Indiana Jones au féminin. Françoise Dolto des labyrinthes, héroïne des temps modernes et nouvelle effigie de la cyber culture aux yeux du grand public. Faut dire qu'avec son petit short, sa paire de cols et son 90 D bien moulé, elle en jette la Lara. J'en connais qui ne "jouent" à Tomb Raider que pour le plaisir de la voir évoluer... Mais Tomb Raider est avant tout un excellent jeu d'aventure-action, riche, passionnant, difficile à lâcher, et servi par un design superbe et un très bon moteur 3D, supporté par toutes les cartes 3D du marché. Au jeu original, Eidos a ajouté dans cette version quatre nouveaux niveaux, un screen saver, un fond d'écran et un calendrier électronique 1998.

ZORK NEMESIS

GAMME PREMIER COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 49 F. PENTIUM 75

Avoir ses bureaux à Hollywood, ça a parfois du bon : pour Zork Nemesis, Activision a ploché dans le vivier du cinéma pour recruter scénariste, directeur artistique et réalisateur pour les séquences vidéo. Au final, on gagne une aventure exceptionnelle. L'univers, très tourd, très sombre, à la croisée du fantastique et de l'ésotérique, est largement inspiré de la série des Zork. Durée de vie, difficulté progressive, intrigue passionnante et décors absolument somptueux, tout est là.



SPYCRAFT

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 149 F (3 CD), PENTIUM 100

Référence du jeu d'aventure en vidéo, Spycraft vous fait plonger au cœur des plus sordides rouages de l'espionnage à haut niveau. Un cran au-dessus du Lancelot de la bibliothèque verte, quoi. Toutes les techniques de l'espionnage moderne sont à votre service et vous avez accès à une multitude de documents, de vidéos et d'appareils super sophistiqués. De quoi réveiller le rêve de l'agent secret qui sommeille en chacun de nous. Un jeu vraiment formidable.



MASTER OF ORION

2

GAMME POWER PLUS DE MICROPROSE, 99 F. PENTIUM 150

Voici un jeu de stratégie et de conquête de l'espace comme il en est sorti des dizaines avant lui : on choisit une des treize races disponibles, on fait des recherches technologiques, on explore, on colonise les planètes, on fait du commerce, on invente de nouvelles armes, de nouvelles défenses, et surtout, on se fout sur la gueule avec toutes ces merveilleuses trouvailles. Le concept est un peu dépassé mais la réalisation et l'interface sont excellentes. Un bon jeu, en somme, si vous possédez une bécane puissante. Sinon, ça raaaaaame.



THE LAST EXPRESS

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 149 F. PENTIUM 100

Aventure au charme suranné, The Last Express vous emmène au début du siècle à bord de l'Orient-Express, dans l'univers feutré de ce train mythique, où se retrouvaient espions et aventuriers de tout poil pour magouiller au calme. Malgré des dialogues succincts et peu interactifs, le voyage est prenant : ambiance cosmopolite, personnages attachants, interface discrète et agréable, intrigue bien ficelée et graphisme superbe... Laissez le charme agir.



Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter
moins cher vos CD-ROM, CD-I et
Jeux pour Consoles

Plusieurs milliers de titres sur Catalogue

Musée d'Orsay
Vers. Franc. Mac et PC

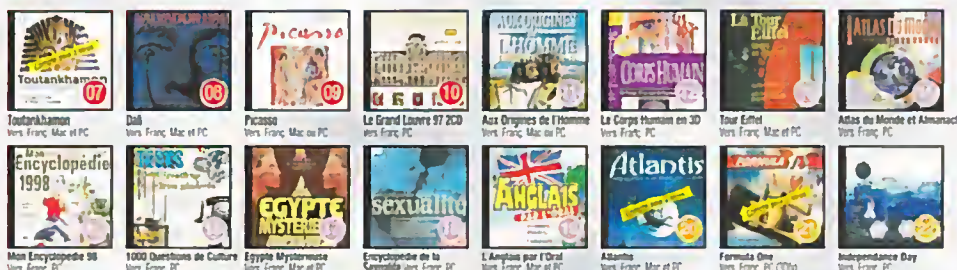
Musée d'Orsay, la Visite Interactive
Vers. Franc. Mac et PC

Encyclopédie 98
Vers. Franc. PC

L'Océan des Origines
Vers. Franc. Mac ou PC

Les Shadocks, la Promenade
Vers. Franc. Mac et PC

Tomb Raider 2
Vers. Franc. PC



OFFRE EXCEPTIONNELLE

5 CD-ROM 129 F TTC
au choix

+ 1^{er} Cadeau
30 Jours d'abonnement
Gratuit à Infonie + Internet,
connexion illimitée

+ 2^e Cadeau
Votre Range
CD-ROM

+ 3^e Cadeau
Un cadeau
surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.



Pour en savoir plus sur le Club :

● PAR TELEPHONE :
DE FRANCE
0 836 670 505
1 437 F/mn

● PAR TELEPHONE :
DE L'ETRANGER
333 20 14 25 03

● PAR MINITEL :
***3615**
2 233 F/mn

● PAR INTERNET :
http://www.cdclub.com

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CD-ROM Gratuits, en accumulant des points cadeau !
- Un choix exceptionnel constamment réactualisé : Plus de 3.500 titres présentés dans notre catalogue.
- Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !
- Une garantie d'économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une réduction supplémentaire jusqu'à -10 % sur un second CD-ROM.
- Une livraison encore plus rapide en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez moi le bon d'essai CD-ROM d'essai de 14 jours. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter au moins 3 CD-ROM au cours de mon année d'adhésion. Si je ne respecte pas ces conditions, je serai considéré comme membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter au moins 3 CD-ROM au cours de mon année d'adhésion. Si je ne respecte pas ces conditions, je serai considéré comme membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle.

Je choisis 1 CD-ROM (hors compte double), je joins mon règlement de 168,90 F (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 2 CD-ROM (ou 1 CD-ROM compte double), je joins mon règlement de 297,80 F (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 3 CD-ROM (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), je joins mon règlement de 426,80 F (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 4 CD-ROM (ou 2 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), je joins mon règlement de 555,80 F (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 5 CD-ROM (ou 3 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), je joins mon règlement de 684,80 F (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je déclare être libre et en mesure de signer. (Article 20)
Supplément des frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Danemark : 60 F. Autres pays : nous consulter.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* ☐ CB N° ☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N°

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél. _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette offre est réservée à leur famille. Conjointement à la loi sur l'Internet et la Liberté, vous devez être majeur et résider en France pour bénéficier de cette offre. Si vous n'êtes pas majeur, vous devez être majeur et résider en France pour bénéficier de cette offre. Si vous n'êtes pas majeur, vous devez être majeur et résider en France pour bénéficier de cette offre.

Des investisseurs, des utilitaires

et un serveur parallèle pour

Ultima Online, un add-on pour T.A.,

de nouvelles cartes pour Heroes,

une réussite pour Dark Reign,

une bidouille spéciale Quake 2,

un tournoi pour Warcraft,

des telex à profusion...

et un raton-laveur.

IANSOLO

NETNE

LES CARTOGRAPHES DU NOUVEAU MONDE

Le premier concours de cartes pour "Heroes of Might and Magic 2", "Les Cartographes du Nouveau Monde", s'est achevé le mois dernier. Les thèmes étaient : Le Barbare et/ou Noël. Le vainqueur a été Phraid avec sa carte "Beethleem". Comme Joystick était parrain de ce concours, nous avons mis la carte sur le CD de ce mois-ci. Les fans de Heroes pourront la trouver dans le répertoire Win95/Jeux. Et puis tant qu'on y est, on vous a aussi mis 25 autres cartes en français récupérées sur les sites de Dragon et Fred22 :

<http://www.home.ch/~spaw2069>

<http://www.myga.org/0-1/homm2>

Les nouveaux thèmes pour le futur concours sont la nécromancie et les conflits célèbres.



DARK REIGN IN FRENCH

A en croire les ruptures de stock chez les revendeurs, le jeu de stratégie temps réel d'Activision vous a bien plu. Pour télécharger le patch et de nouvelles cartes sur un site entièrement en français, vous pouvez vous propulser à l'adresse suivante, qui pointe aussi sur d'autres sites frenchy avec de nouvelles unités, des trainers...

<http://www.myr-re-mis.fr/~bottiers/DarkReign/>

et <http://www.myga.org/06-online/index2.html>



TELEX

Le 20 février a eu lieu l'inauguration officielle d'une nouvelle salle de jeu en réseau à Conflans-Sainte-Honorine (78) près de Pontoise :

Inter@ctive

23, rue Auguste-Ramagné

78700 Conflans-Sainte-Honorine

Tél. : 01 39 19 10 23 - Fax: 01 39 19 10 24

E-mail: interactive@hol.fr

WS



QUAKE 2 EN RÉSEAU LOCAL

Glané sur le forum de Joy, une bidouille de gseb pour jouer à Quake2 sur un réseau local IPX. Ouvrez les propriétés réseau, allez dans le protocole IPX de votre carte réseau Ethernet. Dans l'onglet avancé, choisissez Ethernet 802.3 comme type de trame. Rebootez, lancez Quake2 en multijoueur. Ça marche ! Voilà, en le remerciant.

LAST TRAIN FOR WARCRAFT2

Les 7 et 8 mars, la LFJR, la GSJR et la GA organisent le dernier grand tournoi de Warcraft2. Il aura lieu à Paris dans les deux salles de l'ASJR. Il y aura des joueurs venus des quatre coins de France et aussi d'Europe (Belgique, Suisse, Bulgarie...). Nous attendons environ 60 personnes (voire plus si nous arrivons à faire un peu de pub par le biais de votre magazine... ah, zut, je recopie le mail, là...) Bref, pour vous inscrire à ce tournoi ou pour contacter les (sympathiques) associations susnommées :

tournoi : <http://www.mygale.org/~garimee/euro.html>

LFJR : <http://lfr.club-internet.fr>

GSJR : <http://www.overgames.com/gsjr/>

la page web de Sinclair (qui nous a envoyé le mail) :

<http://www.mygale.org/~kiescki>



TELEX

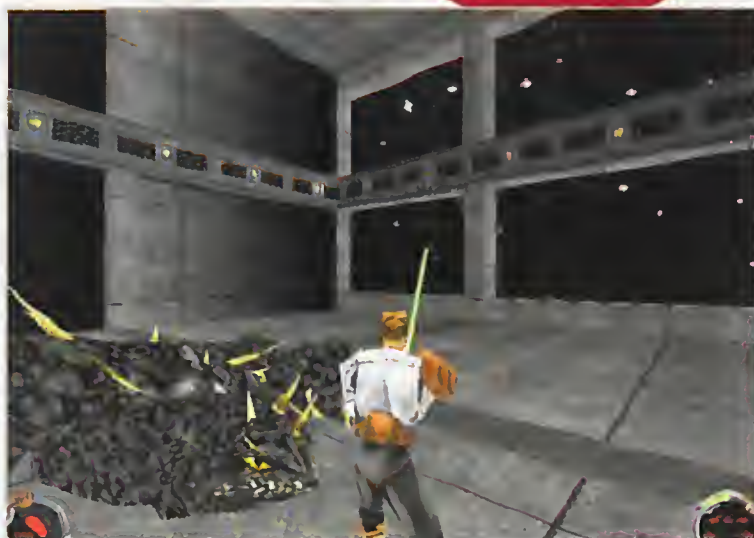
Pour ceux qui auraient des problèmes pour configurer leur réseau local IPX, une adresse : <http://www.mygale.org/00/beaumeis/>

TELEX

Mister Apork nous a contactés pour passer une annonce au sujet de son clan qui n'est même plus sa guild, mais c'est de la ligue de Jedi Knight dont il veut parler et qui regroupe plus de six guildes au :

<http://www.mygale.org/05/silk/>

Même si vous ne vous intéressez pas à JK, jetez-y un œil, cela vaut le coup (surtout les fautes d'orthographe... c'est pas grave, gars Apok, ça se soigne).



VILLAGE CHERCHE INVESTISSEURS

On recherche des investisseurs pour construire un village francophone dans le monde d'Ultima Online. Profitant des nouvelles règles de la version finale du jeu permettant d'acquérir (à prix exorbitant) ou de faire construire des bâtiments à l'emplacement désiré, un Français a eu l'idée de lancer une souscription publique sur sa homepage Internet afin que ce petit havre de paix puisse s'édifier. Le village compte s'élever maison par maison, commerce par commerce et bâtiment par bâtiment. Pour l'instant, le premier projet architectural est d'élever une forge, le montant des fonds collectés jusqu'à maintenant avoisine le néant total. Le webmaster ne perd pas espoir, mais l'emplacement choisi ne paraît guère propice à générer la paix mondiale. La zone choisie est à proximité de plusieurs donjons et au croisement d'une route se transformant le week-end en autoroute de PK à péages. On souhaite bonne chance aux futurs habitants et on précise qu'ils devront avoir l'esprit pionnier.

Tout se trouve à l'adresse suivante :
<http://www.chez.com/uol/esperance/>

DES NOUVEAUX SERVEURS ULTIMA ONLINE PIRATES ?

Après les softs émulant des serveurs d'Ultima Online en mode Offline, un gars, plus éclairé que les autres, a décidé tout simplement de monter son serveur parallèle mais ouvert à tous. Le système serveur qu'il a développé est tiré de celui d'Ultima Online, mais contrairement aux autres essais effectués dans le passé et dans le présent, il pourra supporter un grand nombre de joueurs sans lag, à savoir entre 250 et 300 connectés. Mais alors, est-ce du piratage ? Pas vraiment d'après l'auteur, qui a été contacté par Origin : les relations apparaîtraient de prime abord comme cordiales et pouvant même mener à des accords. Bien entendu, il ne sera pas question de rendre le jeu gratuit (sinon papy Garriott ferait la tronche grave), mais plutôt de n'accepter que les joueurs ayant payé leur cotisation de 10 dollars à Origin. L'intérêt du truc c'est qu'on pourrait facilement, sur ce type de serveur, contrôler les mauvais garçons, ainsi que les bugs. L'autre intérêt est que le jeu profitera d'une interface connue où de nouvelles règles pourront être établies. On en trouve d'ailleurs la liste préliminaire sur le site. Le serveur tourne sous Unix, et les inscriptions sont ouvertes. On trouvera tout cela au :

<http://perso.wanadoo.fr/vip/>

The server is currently:

DOWN

The current server address is:
not known at this time



ULTIMA OFFLINE

Pour les joueurs qui jouent à Ultima Online et qui sont pris en permanence dans une Zone de Lag, il est toujours possible de se rabattre sur les serveurs UOX3 d'Ultima Offline. D'ailleurs, de tout nouveaux prototypes viennent de voir le jour mais ils sont toujours aussi difficiles à faire tourner par les profanes. Mais sur le site de <http://uox.warlords.com/files.html>, on peut aussi trouver d'autres utilitaires bien sympatoches comme Uomap.exe ainsi que son code source.

TELEX

Un site sur Diablo en français dans le Web avec des infos sur Diablo II :

<http://www.diablo2.com/>



LE NOUVEAU TOTAL ANNIHILATION VA DÉBARQUER

Le premier add-on pour TA est annoncé. Il se nommera Core Contingency et il est plus que prometteur. Core Contingency contiendra rien moins que 25 nouvelles missions, une trentaine de nouvelles cartes multijoueur (dont une carte de 128 mégas pour le Core), ainsi que le tant attendu éditeur de cartes ET de missions (qui permettra tout simplement de créer une campagne solo). On verra aussi apparaître de nouveaux mondes parmi lesquels des univers d'Acide, de jungle ainsi que des zones urbaines. En corrélation avec la politique de Cavedog, on trouvera 75 nouvelles unités (dans lesquelles seront incluses celles déjà parues à ce jour sur Internet ou dans la presse). Unités auxquelles viendra s'ajouter un nouveau type d'armée et, plus mieux encore, de bâtiments submersibles. Bien entendu, ce jeu sera compatible avec tout ce qui a été fait pour Total Annihilation par le passé. Le tout sortira début avril en même temps dans tout l'univers connu.



En attendant de voir apparaître tous ces beaux jeux mêlant action 3D et stratégie temps réel (Armor Command, Battlezone, Uprising... euh non, j'ai dit les beaux seulement), Total reste la référence stratégique. Alors, pourquoi se priver des petites nouveautés ?

IVAN LE FOU

TOTAL ANNIHILATION DE NOUVEAUX RENFORTS

Les semaines passent et les unités officielles se succèdent. Ce mois-ci, c'est double ration avec notamment la réparation d'une injustice flagrante : grâce aux équivalents Core des nouvelles unités flottantes de l'Arm (tourelle anti-aérienne et générateur de métal). Le jeu se rééquilibre sur les cartes maritimes. Et même l'apparition d'un brouilleur radar naval laisse espérer un retour aux intentions de départ, à savoir un léger avantage pour le Core sur l'eau. Tout cela en attendant le premier add-on, qui promet monts et merveilles.

LES RENFORTS DE L'ARM



WARRIOR

Ce Kbot d'assaut coûte 196 en métal et 2 236 d'énergie et peut être construit par une usine de niveau 1. Assez rapide, bien armé, le Warrior peut être utile en complément des Pee Wee dans un rush fulgurant. Mais bon...



RÉACTEUR NUCLÉAIRE CAMOUFLABLE

Ce réacteur nucléaire est bien plus cher (5 420 de métal et 42 058 d'énergie) qu'un réacteur normal, mais il a l'intérêt de pouvoir devenir invisible, ou prix il est vrai d'une forte consommation d'énergie. Une unité utile pour avoir des ressources moins vulnérables.



STINGRAY

Strict équivalent de la Thunderbolt du Core, il s'agit d'une tourelle flottante équipée de lasers lourds. Pas très rapide, elle est surtout efficace contre les unités navales. Elle demande 524 de métal et 5 796 d'énergie et un navire de construction.



Marky

Ce Kbot radar est construit par une usine avancée pour 95 de métal et 1152 d'énergie. Équivalent du Voyeur du Core, son utilité opérationnelle n'est pas prouvée.



LES RENFORTS DU CORE



FLOATING METAL MAKER

Voilà enfin l'équivalent pour le Core du Metal Maker NS de l'Arm, un transformateur flottant d'énergie en métal, qui coûte 1 530 d'énergie et zéro de métal. Un indispensable sur les cartes maritimes.



THUNDERBOLT

Une tourelle laser de défense sur l'eau qui, pour 558 en métal et 5 812 d'énergie, remplit les mêmes fonctions que la Stingray de l'Arm.



STINGER

Enfin une tourelle flottante anti-aérienne pour le Core ! L'injustice sera réparée ou coût, modeste, de 72 de métal et 1 054 d'énergie. Un indispensable.



PHANTOM

Un navire brouilleur de radar, en voilà une idée intéressante, dont le Core est le seul à profiter. Le chantier naval avancé vous demandera 135 de métal et 2 254 d'énergie pour le construire.



LEVELER

À l'heure où j'écris ces lignes, ceci est la dernière unité officielle fournie. Ce tank léger d'assaut rapide est assez prometteur pour contrer les armées de Foudrax de l'Arm.



LES ADRESSES

Le site officiel de Cavedog : <http://www.totalannihilation.com/>

Site non-officiel, mais mieux : <http://www.annihilated.com/>

Site non-officiel, mais francophone : <http://www.netzine.ml.org/annihilated/>

● RÉSEAU

Mordor 2 est un jeu fort sympathique.

D'abord, c'est un jeu de rôles,

donc automatiquement il mérite qu'on y

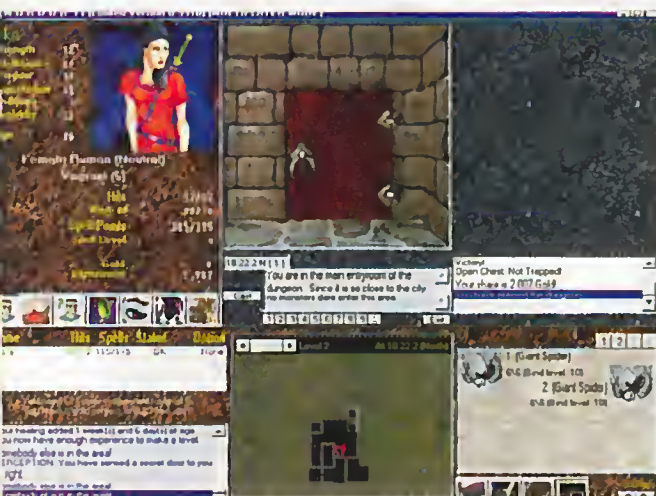
jette un œil. Non, je ne suis pas du

tout partisane. Et puis c'est un jeu à

la Donjon Master. Ah, je vois là,

vous relevez un sourcil.

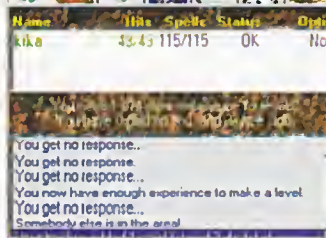
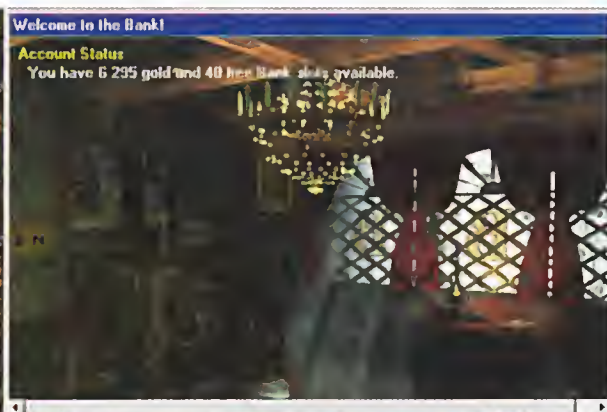
KIKA



Pensez que vous êtes autorisé à avoir quatre compagnons. Alors, avant de taper dans le tas, quand on ne vous attaque pas tout de suite, essayez de discuter.

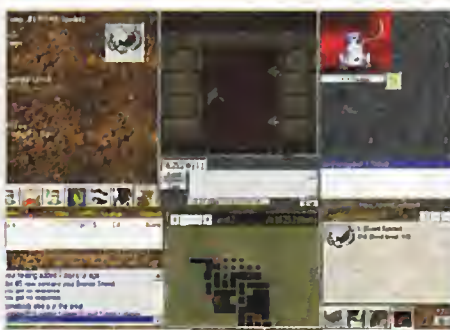
LES DÉCORS

Les décors sont suffisamment variés pour ne pas avoir un sentiment de monotonie à l'intérieur du donjon. De nombreux objets sont dispersés et offrent ainsi des touches de couleur. Quand les torches sont éteintes, c'est souvent qu'un piège n'est pas loin.



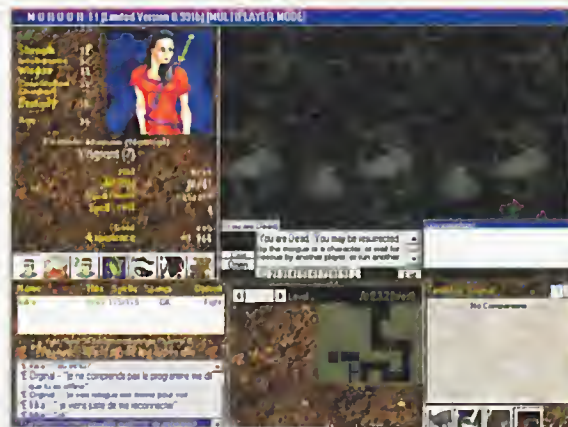
MORDOR 2

Certes, vous risquez d'être un peu surpris lors de votre première connexion. La fenêtre de jeu est suffisamment petite pour être rebutante. Mais ce qu'on perd en grandeur est gagné en fluidité. Le graphisme est tout de même OpenGL, ce qui permet des décors lissés sans trop de ralenti. En dehors de ces considérations graphiques, vous retrouvez les particularités du jeu de rôles : plusieurs races, plusieurs classes de personnages et des caractéristiques à paramétrer. Rien que des choses bien habituelles pour l'instant. Ce qui fait la différence avec les autres jeux est la possibilité de créer son propre serveur à partir d'une version du jeu. Le principe est tout simple. Une fois connecté, vous pouvez jouer seul ou en multijoueur. Dans ce dernier cas, lors de votre arrivée, le serveur-maître va vous indiquer les nombreux serveurs créés par d'autres joueurs. Vous choisirez à ce moment-là de créer votre serveur ou d'en rejoindre un. Ce principe est comparable à celui de Battle.net, sauf que le serveur principal ne gère pas directement les autres serveurs. Vous avez ainsi la souplesse du jeu en arène qui supportera jusqu'à 16 joueurs (en fonction de la puissance de votre PC). Ainsi, les joueurs francophones qui se branchent joueront en français sans aucun problème. Le jeu se présente sous forme de niveaux mélangeant extérieurs et intérieurs. Votre personnage doit acquérir de l'expérience pour monter dans la guild choisie. Les caractéristiques de base n'évolueront pas en fonction de l'expérience, mais en fonction des objets trouvés. Des livres cachés dans des coffres vous permettent de les élever. Pour l'instant, la version bêta téléchargeable gra-



TIP TECHNIQUE

Pour le mode multijoueur, lancer Mordor2 puis options, cliquez sur multijoueur. Appuyez sur "query" pour avoir la liste des serveurs connectés, choisissez vos serveurs, connectez-vous sur l'un d'entre eux. Une fois que vous apparaissez connecté, sortez en cliquant sur exit, et exit une seconde fois. Créez alors votre personnage multijoueur, sauvegardez-le et cliquez sur run.



tuitement sur le Net à l'adresse que je vous donne n'autorise qu'une dizaine de niveaux. Le nombre paraît faible mais vous y passerez certainement des heures. Car le niveau 10, même si vous êtes maître de plusieurs guildes, vous promet encore quelques morts remarquables. Pour ressusciter, n'hésitez pas à demander de l'aide en passant dans les autres serveurs.

Genre : Jeu de rôles

Éditeur : VB Designs

Développeur : VB Designs

Textes et voix VO jusqu'à 16

joueurs par serveur

Adresse : <http://www.vbdesigns.com/mordor>

Grand Concours

4 mois et
une centaine
de lots pour être
en pole position

F1 Racing

SIMULATION

CE MOIS-CI GAGNEZ...

Des jeux F1 Racing Simulation

1 volant Race Leader 3D **FUN ACCESS**

1 carte **MAXI Gamer 3D**

1 carte **MAXI Sound 64 DYNAMIC 3D**

1 Joystick Flight Leader 3D...



... ET AUSSI :

Des polos Ferrari

Des polos F1 Racing Simulation

Des blousons Benetton

Des Formules 1 miniatures et des puzzles

Des livres Renault F1



Le volant,
les cartes
et le joystick
sont offerts par



À G A G N E R E N M A R S S U R

3615 JOYSTICK

3615 JOYSTICK. DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24

● RÉSEAU

Ne cherchez pas à vous inscrire en vitesse pour le bêta-test, le jeu est à peine en développement. Le site est cependant à surveiller de près car les programmeurs promettent la sortie du soft pour cette année.

KIKA



WHEEL OF TIME

Genre : Action/Stratégie

Editeur : Legend

Développeur : Legend

Sortie prévue : Courant 98

Adresse : <http://www.wheelof-time.com>

Connaissez-vous les romans de Robert Jordan ? Je vais faire preuve d'une profonde ignorance en vous disant que ce célèbre écrivain américain (c'en est peut-être la raison) de romans d'heroïque fantaisie m'était complètement inconnu. Enfin, je me rattrape grâce à ce jeu qui est entièrement basé sur l'univers de ses romans (le cycle de la Roue du Temps). Héros, lieux visités, monstres et autres choses étranges que l'on peut découvrir dans le



SUBSPACE

Genre : Shoot'em up spatial.

Développeur :

Entertainment Rating Board

Editeur : Virgin Interactive

Textes et voix en anglais, arènes de nombreux joueurs

Adresse : <http://www.subspace.vie.com>

Subspace vous place aux commandes d'un vaisseau doté d'une forte Inertie au milieu d'une guerre où deux camps s'affrontent. Il tourne sur une faible configuration (P60), son graphisme s'affiche rétro sans aucune honte. Le principe de jeu fait pareil en proposant bonus à attraper et ennemis à allumer grâce aux super bombes récoltées. Pour jouer, il vous faut automatiquement un CD et un clavier, car le jeu n'est accessible qu'au clavier. Certes, on comprend pourquoi, quand on voit notre minuscule vaisseau naviguer courageusement contre l'inertie et les ennemis à une vitesse d'escargot. Voilà un soft à réserver aux nostalgiques du vieux temps.



monde de la série de Robert Jordan s'animeront en 3D sous vos yeux émerveillés. Le plus stupéfiant est que le graphisme 3D et les mouvements des personnages seront créés grâce au moteur d'Unreal, jeu qui n'est pas pressé de sortir en France. Si vous désirez voir les possibilités de ce moteur, branchez-vous sur le site de Wheel of Time, vous trouverez des images de la Terre promise. Autant vous dire tout de même qu'une carte 3D accélératrice ne fera pas de mal pour jouer sans ralentissement. En attendant que je vous donne des renseignements plus précis sur le principe de jeu, laissez-vous enthousiasmer par les images que je vous ai rapportées.

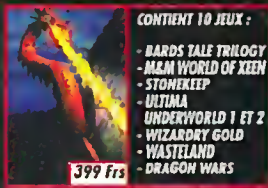




NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



NOUVEAUTÉS



CONTIENT 10 JEUX :
- BARDS TALE TRILOGY
- MAM WORLD OF XEN
- STONEKEEP
- ULTIMA UNDERWORLD 1 ET 2
- WIZARDRY GOLD
- WASTELAND
- DRAGON WARS

399 Frs

ROLE PLAYING GAME COMPILATION VO



379 Frs

FALL OUT VO



379 Frs

EVOLUTION VF



149 Frs

BALANCE OF POWER VF



Dispo

UDIK VF



249 Frs

NIGHT & MAGIC TRILOGY VO



New I

FIGHTING FORCE VF



349 Frs

TOMB RAIDER 2 VF



429 Frs

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN VO



239 Frs

JUGGERNAUT FOR QUAKE 2 VO

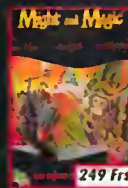
JEU DE RÔLES



CONTIENT 3 JEUX :
- SHADOWS OVER RIVA
- STAR TRAIL
- BLADE OF DESTINY

399 Frs

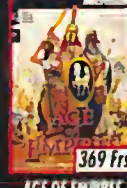
REALMS OF ARKANIA VO



249 Frs

NIGHT & MAGIC TRILOGY VO

STRATÉGIE



369 Frs

AGE OF EMPIRES VF



369 Frs

LORDS OF MAGIC VF



369 Frs

MYTH VF PC/MAC



349 Frs

SEVEN KINGDOMS VF



369 Frs

WARHAMMER 40000 VF



149 Frs

CIVILIZATION 2 FANTASTIC WORLDS VF



379 Frs

PAX IMPERIA VF

JEU ON-LINE



Tel I

ULTIMA ONLINE RÉGÈLEMENT DISPONIBLE !



349 Frs

STARCRAFT NF



349 Frs

TOTAL ANNIHILATION VF



349 Frs

QUAKE 2 VF

SIMULATION



399 Frs

FLIGHT UNLIMITED 2 VF



399 Frs

F1 98 KOREA VO



379 Frs

SIERRA PRO-PILOT VO



349 Frs

AIR WARRIOR 3 VO



349 Frs

RED BARON 2 VF

WARGAMES



399 Frs

FRONT DE L'EST NF



399 Frs

STEEL PANTHERS 3 NF



399 Frs

CLOSE COMBAT 2 VF



129 Frs

STEEL PANTHERS 2 VF



399 Frs

LES GRANDES BATAILLES D'HANNIBAL NF

TRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES...

Guy Roux Manager VF.....299 Frs
Armored Fist 2 VF.....349 Frs
Shadow of the Empire VF.....379 Frs
Hexen 2 VF.....369 Frs
Comanche 3 VF.....399 Frs

Joint Strike Fighter VF.....379 Frs
F22 ADF VF.....399 Frs
Need for Speed SE VF.....369 Frs
F1 Racing VF.....369 Frs
Jedi Knight VF.....349 Frs

Blade Runner VF.....369 Frs
Diablo NF.....299 Frs
Hellfire NF.....169 Frs
Lords of Lore 2 VF.....369 Frs
FIFA 98 VF.....349 Frs

CD ROM DE CHARME

CATALOGUE CHARME SUR DEMANDE : PLUS DE 300 TITRES DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE 48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition
Commandez et réglez par CB au 01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION
Site web : www.cybervision-info.com

MAC



449 Frs

DIABLO VO



399 Frs

F1 98 KOREA VO



399 Frs

CIVILIZATION 2 VO



479 Frs

LINKS LS VO



399 Frs

SETTLERS 2 VO



379 Frs

DARK COLONY VO

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES :
37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Règlement par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐
N° / / / / Date d'exp. / / Signature :
☐ CATALOGUE GRATUIT : ☐ JEUX OU ☐ CHARME (COCHEZ LA CASE)

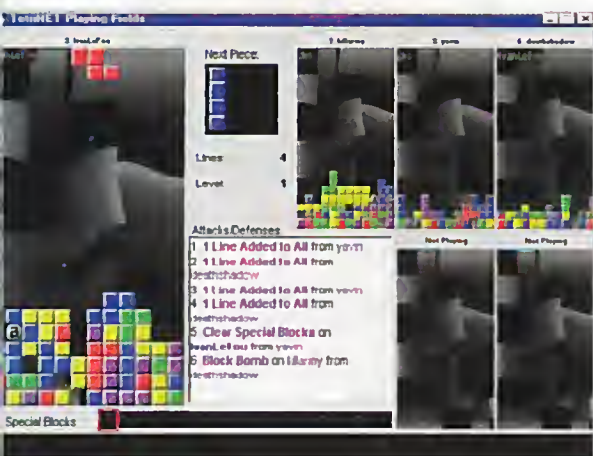
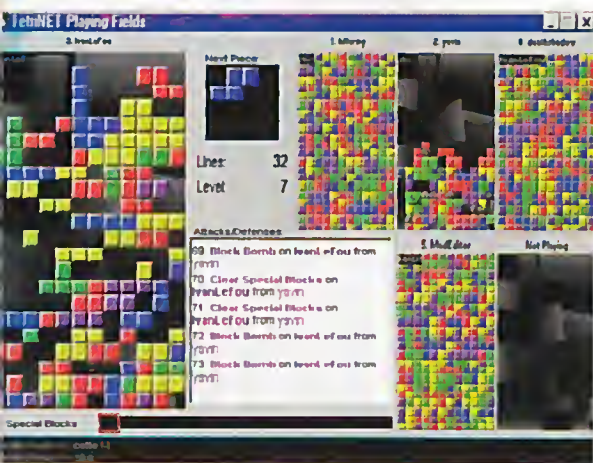
PRODUIT(S)	PRIX
<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
<input type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
JOYSTICK	TOTAL

● RÉSEAU

TetriNET n'est pas un médicament. Mais comme tout produit actif, il peut provoquer chez certaines personnes des troubles plus ou moins gênants. Au cours du traitement, si vous constatez que vous jouez régulièrement jusqu'à 4 heures du matin, surtout continuez.

Ivan Le Fou

TETRINET



LES CONSEILS DE WANDA

Passes en 640x480. Ça fout le bordel dans votre bureau mais c'est trop cool pour balancer vos Block Bomb à bon escient. Commencez par faire rapidement 2-3 lignes pour récupérer 4-5 bonus. Puis commencez à aligner les tetris (4 lignes). A mort. Si vous jouez en équipe, laissez vos co-équipiers vivre leur vie jusqu'à ce qu'ils soient vraiment dans la merde.

Quatrième jour de TetriNET. Tout ça, c'est la faute aux cinémas indépendants de Montparnasse. S'ils n'avaient pas supprimé la séance supplémentaire de minuit le samedi (sous le prétexte futile que j'étais le seul spectateur), je ne serais pas entré chez moi à temps et cette fourbe de Wanda ne m'aurait pas convaincu d'essayer TetriNET.

UN TETRIS À SIX JOUEURS

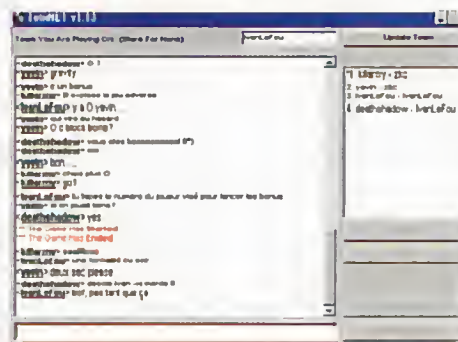
Vous verrez, vous allez retrouver tous vos vieux amis de Tetris : ces foutus "L" droit et gauche impossibles à placer, les barres qui ne viennent jamais quand il faut, les carrés toujours par deux ou trois, les "escaliers" (le droit quand il vous faut le gauche et vice-versa) et le "multi-tool". Ah, le multi-tool... Vous vous souviendrez de vos migraines, le soir, après avoir joué trois heures, et la façon dont les pièces continuaient de s'emboîter, sans fin, quand vous fermiez les yeux. Wanda me signale que les vrais accros de Tetris, ils voyaient des pièces s'emboîter sur impression sur la gueule de Bruno Masure pendant le 20 Heures... Seulement, là, comme diraient les terroristes, ça se corse : vous n'êtes plus seul car TetriNET vous propose de jouer avec cinq autres joueurs simultanés.

FOURBERIE MON AMIE

A la base, le principe est le même que celui du Tetris à deux : si vous faites plusieurs lignes d'un coup, vous envoyez des lignes aléatoires encombrer l'écran de vos adversaires. Vous savez, de belles petites lignes par en dessous, dans lesquelles il y a une ou deux cases vides inatteignables. Mais il y a pire : aléatoirement, des lettres apparaissent à la place de certains carrés de votre tableau. Lorsque vous réussissez à faire une ligne contenant une lettre (vous qui ne connaissez pas Tetris, vous ne comprenez rien, c'est normal), une option est ajoutée à votre inventaire. A tout moment, vous pouvez utiliser une de ces options (la première de votre liste) sur n'importe quel

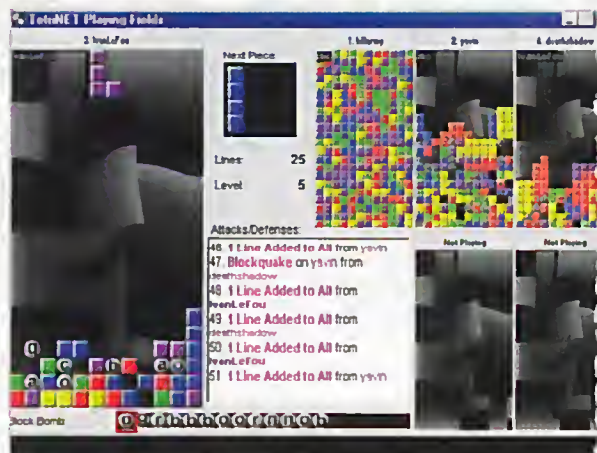


joueur. Certaines sont bénéfiques (ligne en moins, nettoyage d'écran, etc.), d'autres sont des fourberies pas possible (ligne en plus, décalages aléatoires, etc.). Le résultat, surtout en équipes, est un cocktail détonant de fun et de crise de nerfs.



TIP TECHNIQUE

Étendez la main et désenclenchez la sonnerie du réveil. Eh oui, il est déjà 3 h du mal', donc de toute façon, vous n'arriverez jamais à vous lever.



Bon, là, je vous cache pas que ça va plutôt bien : Killormy est mort et je suis péte de bonus.

HTML: HEAD
 SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript"
 This code is Copyright (c) 1996 Nick Heine and Athena
 all rights reserved. In order to receive the right to license this
 code for use on your site the original code must be copied from the
 Web site webreference.com/javascript/ License is granted to
 reuse this code on their own Web site if and only if this notice is included. Code written by Nick Heine of webreference

```
function CreateWindow
{
  msgWindow.window.open("/webp
  380,directories=no,status=no,scroll
}

/SCRIPT
TITLE home /TITLE
/HEAD
BODY Bgcolor="000000" link="000000" text="000000"
br>
p align="center"
center>
TABLE BORDER="0" CELSPACING="0" CELLSPADDING="0"
tr>
td valign="top" width="72" height="716" bgcolor="000000"
img width="72" height="716" src="men8.gif"
/td>
td valign="top" bgcolor="000000" width="516
```

```
table width="516" CELSPACING="0" CELLSPADDING="0"
tr>td valign="top"
table width="516" cellpadding="5" cellspacing="0" border="0"
tr>
td bgcolor="000000" valign="top" align="left" width="140"
a href="/frames/couv.htm" target="edito"
img border="0" width="140" src="imges/cou
center>
font size="3" color="BC0500" Joystick
En kiosque le 4 juillet /font
/center>
/td>
TD bgcolor="000000" valign="top" align="left" width="273
```

> Joystick vous défie !

Kali

joystick@

Qu'est-ce que Kali ?

Un programme qui vous permet de jouer via le
vous êtes en réseau local

Que nécessite Kali ?

- Un logiciel client : celui que vous allez télécharger chez vous (si ce n'est déjà fait).
- une connexion Internet par modem minimum aux réseaux d'entreprise).
- et, déjà installée sur votre machine, la version en quel vous voulez jouer ou une version démo en réseau.

Comment procéder quand on est néophyte ?

Windows 95

Tout d'abord, il vous faut télécharger le logiciel

Kali95 1.0 (1.1Mo)

Vasy balance

Une fois que vous avez installé ce logiciel sur une fois que vous avez installé la version du jeu, voulez jouer, connectez-vous chez votre fournisseur

Puis lancez le programme Kali 95

Une première fenêtre vous demande d'enregistrer vos coordonnées : ce sont les coordonnées que vos adversaires du monde entier. Le bouton du Number, nécessite que vous ayez acheté une version de www.kali.net. Dans le cas contraire, Kali ne vous offrira ses services que par tranche au bout desquelles vous serez déconnecté du jeu (discussion) entamée

Une deuxième fenêtre s'ouvre ensuite, qui vous scanne votre ou vos disques durs à la recherche des jeux installés sur votre machine. Kali recense les chemins qui lui permettent de lancer vos jeux vous voudrez rejoindre une partie



> Durant la «Fête de l'Internet»
à la Fnac Montparnasse
(les 20 et 21 mars), jouez à
Jedi Knight en réseau contre
les meilleurs chevaliers de la rédaction.



Consoles

L'homme est malsain. Je dis cela parce que, dans mon entourage, je remarque que certains se complaisent à renifler le bout de leurs doigts, entre la peau et l'ongle, là où ça sent vraiment mauvais. Et puis il y a aussi ceux qui sentent leurs pieds. Moi, je fais partie de cette dernière catégorie...



Le grand tourisme se pratique couramment sur l'avenue Mozart, grand axe routier des précieux automobilistes du XVI^e. Cette pratique (très fermée) des bourgeois fut longtemps contestée par les pauvres de par son côté ostentatoire et pédant. C'est pourquoi Dieu créa Gran Turismo pour remettre les hommes à pied d'égalité.

Les riches et les pauvres sont fondamentalement différents.

Tenez par exemple au niveau des occupations artistiques, si les gosses de pauvres n'ont pas d'autres ressources que celle de sculpter dans de la pâte à sel, les enfants de bourgeois préféreront la pâte à modeler.

Première surprise : l'introduction du jeu bénéficie d'une qualité et d'une originalité hors du commun. Skull Monkeys (NDK : Comme on me l'a si bien signalé dans la dernière rubrique Consoles, j'évite désormais les diminutifs afin de gagner plus de thunes !) c'est avant tout l'histoire d'un facho intersidéral qui tombe du ciel et qui se retrouve face à de paisibles primates à crânes de squelettes (d'où le titre). Du coup, un vulgaire goinfre est désigné au hasard par une machine zarbie, pour mettre fin à la folie dominatrice dudit facho. Voilà, c'était le scénario du jeu dont l'idée aurait été profitable à un réalisateur de l'envergure de Max Pécas. Très multimédia, Klay (le héros) peut effectuer une multitude d'actions très fluides comme sauter, se dédoubler, rapetisser, planer, distribuer des éclairs mortels... le tout avec aisance du fait de la maniabilité excellente de votre sprite à tête de "Canard WC". Cela dit, nous retrouvons tous les ingrédients des softs de plates-formes comme les petits monstres qui vous tuent au toucher, les parcours aux géographies

Skull Monkeys

Plates-formes débiles Pour tous fans de pâte à modeler - PlayStation

hostiles, et les fatals boss de fin de niveau. Du donc se trouve l'originalité de Skull Monkey alors ? Je n'en suis pas sûr mais je crois que ce sont ses graphismes et ses protagonistes débiles en 2D qui sont responsables de son charme. La bêtise transcendante et la présence généreuse de pâte à modeler (matière ma foi très noble) qui abondent ostentatoirement dans SK (je suis désolé, c'est pour éviter les répétitions), sont assez d'éléments qui contribuent à le faire sortir du lot des autres jeux de plates-formes qui s'adressent aux pauvres. Donc je ne saurais que trop vous conseiller d'acquiescer ce soft, soit parce que comme moi vous êtes un amateur d'étrangetés minables, soit parce que vous désirez renouer avec les plates-formes (en général...).



ÉDITEUR
NEVERHOOD/
ELECTRONIC ARTS
MEMORY CARD OUI

CONTINUES
OUI
DIFFICULTÉ
MOYENNE

NOMBRE
DE JOUEURS
1

TECHN.

69

DESIGN

78

INTÉRÊT

84

Gran Turismo

Simulation de caisses pas banales pour tous joueurs zen-PlayStation

Autour d'une table avec ses fidèles épôtes, Jésus prit toutes les simulations automobiles et les rompit. Le Seigneur brandit ensuite Gran Turismo en clamant avec allégresse : «Ceci est MON soft, il représente toute l'œuvre parfaite de notre Père qui est aux cieux». Puis il ajouta d'un ton grave : «Mais ce soir l'un d'entre vous me livrera pour une poignée de kopecks». Les apôtres furent scandalisés et abasourdis par la révélation de Christ. Puis le fils de Dieu continua : «Celui qui trempera sa main avec le mienne dans le panier de softs pulvérisés, c'est lui qui me livrera». Juda s'exclama alors : «Est-ce moi Rabbi ?». Le chef de la secte répondit : «Tu l'es dit bouffi !». Bon, sinon Gran Turismo est simplement le meilleur jeu de caisses toutes consoles confondues, et ce pour plusieurs raisons. Déjà techniquement très au-dessus du lot, ses graphismes détaillés (les autos ne sont pas des bacs à savon, les reflets sur les différentes textures sont tout bonnement divins, et la définition de l'image est assez fine) et ses animations

ultra-réalistes (lors des replays, on croirait regarder une retransmission télé tant les angles de vue sont exceptionnels) démolissent tout ce qui a été bâti auparavant dans le genre sur consoles. Mais le réalisme ne s'arrête pas là, même les comportements des voitures sont proches de l'œuvre du Seigneur, c'est-à-dire parfaits. En plus, GT ne se contente pas d'être une simple énième simulation de bagnoles, il se démarque des autres productions en proposant 24 épreuves de permis de conduire, 180 voitures, 12 circuits, la possibilité de revendre et d'acheter par Memory Card les machines des autres potes, de customiser son bijou, etc. Il faudrait l'équivalent en pages de la Sainte Bible pour parler du jeu de façon complète. De plus, arriver à bout de GT demande une pratique incessante et des heures de jeu gargantuesques tant son niveau de difficulté est digne des douze travaux de Schwarzeneger. En gros, nous tenons ici un hit en puissance, le nouveau "Veau d'or" de la conduite.



ÉDITEUR
SONY C.E. JAPAN
MEMORY CARD
OUI, HEUREUSEMENT !

CONTINUES
SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ
MÉGA-DIFFICILE

NOMBRE
DE JOUEURS
1 A 2

TECHN.

87

DESIGN

89

INTÉRÊT

91

Winter Heat

Les J.O. à la maison pour tout sportif - Saturn

Les J.O. d'hiver sont déjà terminés et il est

l'heure de sortir son petit soft de derrière les fagots.

Disponible dans les salles

d'arcade, Winter Heat de Sega ne déroge pas à la règle et nous propose, sur Saturn, la fidèle

reproduction de sa sœur sur carte Jamma.



Je vais d'abord en profiter pour vous parler du jeu Nagano Winter Olympics'98 qui sévit sur PlayStation et N64, et qui s'avère être une sacrée offense aux bons jeux sur consoles (surtout sur la seconde console citée). C'est moche, techniquement c'est assez pourri et le gameplay est minable. Un soft qui démontre que l'on peut empoisonner sans forcément être ministre de la Santé en 85. Bon, assez parlé de daube et revenons au J.O. selon Sega. Déjà, Winter Heat n'est pas une simulation mais un jeu d'arcade bien bourrin et jubilatoire. Vous pourrez choisir entre quatre personnages stylisés avant de vous lancer dans les onze épreuves



qui vous attendent. Les disciplines sont les suivantes : le bobsleigh, le ski de fond, le short track, la descente, le saut à ski, le snowboard, la luge, le slalom, le patinage de vitesse, le ski de vitesse, un vaste programme en somme ! Techniquement irréprochable (ce qui est plutôt rare pour la Saturn), la sensation de vitesse est grisante et les graphismes lumineux (en haute-résolution S.V.P. !). Pour la maniabilité, c'est on ne peut plus facile du fait qu'il suffit de savoir matraquer très rapidement sur les boutons du

paddle pour réaliser les performances les plus optimales. Les joueurs pourront s'adonner jusqu'à quatre aux joies du multi-épreuve en se passant la manette de façon sportive. On passe alors ensuite son temps à se chamailler et à éructer des vulgarités pour saper l'énergie de son adversaire - ce qui renforce les liens d'amitié vous me direz. Pour finir, Winter Heat nous prouve que la Saturn peut encore avoir de la ressource, et que sa mort annoncée par ses détracteurs n'est pas inéluctable. Un bon jeu donc pour égayer les jours de Pentecôte.



ÉDITEUR
SEGA
MEMORY CARD
OUI

CONTINUES
INFINIS
DIFFICULTÉ
MOYENNE

NOMBRE
DE JOUEURS
1 À 4

TECHN. 82 DESIGN 83 INTÉRÊT 85

Blooby Roar

Baston pileux pour tout sauvage - PlayStation

Pour la première fois, les humains

révèlent leur véritable personnalité

dans un jeu de baston. Qui a dit que

les jeux vidéo étaient absurdes ?

Chaque être humain se rapproche d'un animal particulier. Vous voyez, par exemple, Robert Hue nous fait penser à un gros blaireau bien poilu alors que Gana nous rappelle furieusement le perroquet. Et puis il y a l'analogie entre Casque Noir et l'écureuil perfide, Fishbone et l'ours, Kika et le castor... Dans Bloody Roar, vous bénéficierez de huit personnages fort sympathiques qui possèdent la faculté de se transformer en animal et de gagner en force et en technique de combat. Le représentation du jeu est en 3D - normal me

direz vous, car les personnages ainsi que le ring sont modélisés. Le système de l'ère de combat fermée est largement inspiré de Fighting Vipers (de Sega) et permet de lancer son adversaire contre le grillage ou encore de le fracasser (le grillage of course !). Il est possible de faire des esquives fulgurantes et

d'élaborer des combos (qui sont des enchaînements de coups monstrueux) bien gores où le sang gicle en cascade. La prise en main du soft est équivalente à celle de Tekken ; une fois que l'on possède une combinaison d'attaque, on la réutilise pour gagner, c'est donc très maniable. En fin de compte, le seul

reproche que l'on pourrait formuler envers Bloody Roar, c'est son nombre insuffisant de persos (seulement huit !). Mais bon, il y a aussi deux combattants en un, ce qui met un terme à toute cette polémique sur le nombre restreint des bonshommes. Et là vraiment, tout est dit !



ÉDITEUR
HUOSON SOFT
MEMORY CARD
OUI

CONTINUES
INFINIS
DIFFICULTÉ
MOYENNE

NOMBRE
DE JOUEURS
1 À 4

TECHN. 84 DESIGN 87 INTÉRÊT 86

Preview

COURSE
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
BIZZARE CREATIONS
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Les accidents seront aussi spectaculaires que dans les circuits réels : voitures projetées en l'air, morceaux d'acier déchirant les pneus tendres... nous promet les effets les plus détaillés. ▶



Formula One



19 R SCHUMACHER 11
JORDAN PEUGEOT

TAG HEUER Official Timing

Formula One 97
permettra de jouer à
deux simultanément
en écran splitté.



+1:48.049 (+0.902) SCHUMACHER 22
VERSTAPPEN

TAG HEUER Official Timing

Voilà un petit bout de temps que les fans de F1 n'avaient plus grand-chose à se mettre sous la dent. Après avoir épuisé toutes les possibilités de leur jeu fétiche et commenté ses défauts, leur écran restait passablement vide. Alors les mecs, réveillez-vous ! Car en plus d'une attaque de nains de jardin, on nous annonce la suite de F1 pour le mois prochain. Si vous avez cru que Formula One était un soft trop facile pour les petits génies que vous êtes, rassurez-vous, je viens d'apprendre que ce n'était qu'un contrôle des connaissances. Maintenant, vous allez passer au stade suivant : l'exercice d'adresse.

En dehors des deux modes déjà présents dans le premier, vous découvrirez un mode entraînement et le mode multijoueur tant attendu. N'ouvrez pas de grands yeux comme ça, le mode multijoueur sera limité à deux joueurs évoluant sur écrans split-tés. Arrêtez de râler, car les programmeurs ont décidé de faire l'impasse sur le jeu réseau pour se mettre à nos petits soins dans les autres modes. Ainsi l'écran splitté pourra-t-il être partagé à l'horizontale ou la verticale. Quelle évolution fantastique ! Certes les quarante voitures ne s'afficheront pas toutes, mais le jeu restera aussi fluide que possible.

Admirez le nuage de
poussière lors
d'un passage
express sur un
terre-plein.



ne 97

Quant au mode entraînement, il servira certainement à tous les débutants de la Formule 1, mais aussi aux grands pros. Connaître les circuits sur lesquels vous comptez concourir ne vous fera pas de mal : vous pourrez ainsi paramétrer votre voiture pour éviter la branlée. Car sachez, chers lecteurs, que l'IA sera notoirement plus agressive. Fini le parcours les doigts dans le nez. Les autres coureurs se batront pour gagner. Ils se permettront tous les coups pour vous faire commettre la faute et profiteront de la moindre de vos faiblesses. Voilà qui promet pas mal de sport. Entre chaque session de Grand Prix, vous n'aurez plus qu'à effectuer les réglages de votre voiture si vous espérez une revanche.

Mais là ne s'arrêtent pas les nouveautés. Beaucoup d'entre nous regrettaient le manque de finesse lors des crashes. Maintenant, un système dynamique gèrera les collisions. Chaque partie de la voiture se comportera comme un objet dynamique et réagira en tant que tel. Le temps sera apparemment dynamique lui aussi : lors d'un parcours, vous pourrez être surpris aussi bien par des effets de brouillard, que de la pluie ou des giboulées.

L'aspect "arcade" a également été grandement amélioré. La prise en main des voitures sera facilitée par des conditions de conduite plus souples. Rouler sur les bas-côtés ne sera plus autant pénalisé et vous pourrez même vous permettre de grandes glissades dans les virages pour couper au plus court. Toutes les courses d'arcade seront des parcours contre la montre, et dans l'esprit qui caractérise ce genre.

Avec ce nouveau Formula One, se sera "attention aux yeux !". Le graphisme est lui aussi prometteur : un nombre impressionnant de polygones est annoncé ; le look des voitures n'en sera que plus éblouissant. D'ailleurs, le moteur 3D retravaillé assurera un graphisme impeccable aux abords des bolides sans toutefois l'ajout du rétroviseur arrière. Mais les programmeurs ont juré que nous aurons tout de même droit à une vue arrière.

Enfin, faut que j'arrête de tout vous raconter, le temps passe et... Bref, c'était pour vous dire à quel point j'en ai eu plein les mirettes ! On m'a parlé de nombreux autres ajouts comme des circuits cachés et même un jeu Psygnosis caché... Alors là, vous comprenez, vu toutes les promesses faites, ça va être la course à Joystick pour le test.



Kika

Gros Plan

On assiste, en ce moment, à l'émergence d'un nouveau sous-genre dans la très grande famille des jeux de stratégie temps réel : les jeux de stratégie en 3D mêlant action et gestion de ressources. Après le très décevant Uprising et en attendant BattleZone, Acclaim et Take 2 s'apprêtent à livrer à la face du monde Armor Command, un soft plutôt prometteur. Réjouissons-nous.



lansolo

Armor C



Aujourd'hui, studieux lecteurs du magazine de culture générale Joystick, le très fâcheux professeur lansolo va vous parler de la mémoire de forme. Bon, flippez pas, j'aurais pu vous saouler avec la stomatite et la candidose de Fabien Deleval, plus connu chez le ludomaniac averti sous le pseudo dickien de Bob Arctor, mais non, l'épidémie ne passera pas par ces lignes. Parlons plutôt de mémoire de forme - non que je sois expert dans ce domaine, Moulinex vient juste de m'en apprendre le terme - mais nous sommes ici pour nous cultiver, n'est-ce pas ?



■ OH, LE LOURD !

Ahem, kof ! kof ! Comme je vous le disais à l'instant, la mémoire de forme est un phénomène très étrange. Ne vous êtes-vous jamais demandé comment certaines inventions, cruciales dans le développement de l'humanité, ont pu apparaître simultanément en plusieurs points du globe sans qu'aucune relation ait été formellement établie entre ces groupes sociaux ? Hein, curieux non ? Prenons l'exemple de la roue, découverte en même temps par les Russes et les Américains ; du feu, trouant les âges sombres de ses reflets ; ou celui des nouvelles molécules du génie chimique, synthétisées d'autant plus facilement dans un labo irakien qu'elles ont été produites en masse par la Farben GmbH. Mais qu'est-ce que je vous disais encore ? Ah oui, Armor Command. Comment expliquer que trois boîtes de développement décident spontanément de développer le même concept ? Un terrain représenté en trois dimensions, une gestion des bâtiments et des ressources à la Command & Conquer doublée d'une partie action où on peut prendre le contrôle des unités combattantes au niveau subactique. Serait-ce un exemple frappant de la mémoire de forme ? Pas du tout, ça s'appelle de l'espionnage industriel.

■ EXIGEZ L'ORIGINAL !

Difficile de dire à qui revient la paternité du concept, mais j'ai déjà un petit faible pour Armor Command. D'abord le nom. Ça me fait penser à Carrier Command, génial jeu de stratégie-action en 3D polygonale sorti sur Atari il y a belle heurette (si si, ça se dit). Tenez, si ça se trouve, c'est Carrier Command qui a inventé le concept de stratégie/action. Comme quoi...



Pas d'unités navales sur cette version bêta, mais des unités volantes comme les chasseurs-bombardiers ou ces hélicos-jets.



Un cocktail d'actions 3D et de stratégie temps réel.

La base (ici celle des aliens) est en liaison permanente avec le gros des troupes en orbite. Lorsque l'on achète une unité, elle arrive de l'espace transportée par un faisceau jaune.



■ NÉBULA 2910

Le scénario est quand même moins bidonnant qu'une tempête de crème fraîche dans la face à Billou. Armor Command nous propulsera en l'an de grâce 2910, en plein milieu d'une guerre entre les Terriens et ces enfoirés d'aliens, les Vraas. L'épicentre du conflit se situe dans une vaste nébuleuse encore inexplorée, pleine d'orages magnétiques et de planètes inconnues. Vous pourrez contrôler l'un ou l'autre des camps ; et grâce à un vaisseau spécialement conçu à cet effet, il s'agira d'atterrir sur les planètes de la nébuleuse, de localiser les gisements de ressources et de les exploiter avant l'ennemi. En tout, 44 missions vous attendent (4 missions d'entraînement, et 18 missions sous forme de campagne pour chacun des deux camps).



ommand

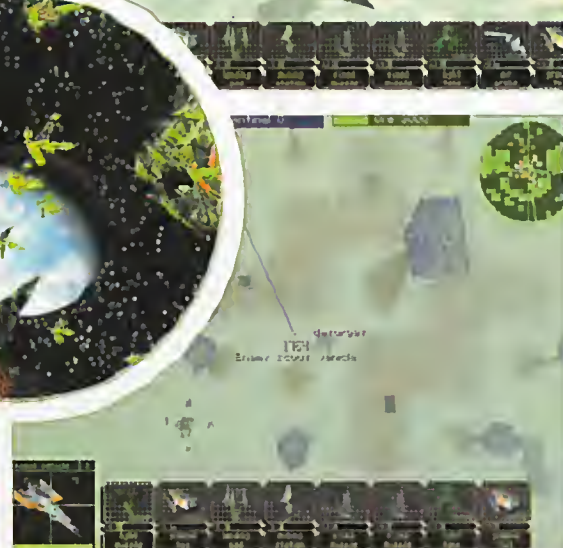
GENRE STRATÉGIE/ACTION TEMPS RÉEL

MACHINE PC CD-ROM

ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR RIPCORD GAMES/RONIN ENTERTAINMENT

SORTIE PRÉVUE AVRIL



Grâce à la représentation en 3D, on peut à tout moment basculer de la vue en perspective à la vue de haut. Top maumante !



Armor Command



Kalani Streicher, l'ami de trente ans de Edward Kilham.



Armor Command est aussi soigneusement enrobé de scènes intermédiaires en images synthétiques. C'est très loin d'être moche, Troy Dunningway, l'animateur 3D en chef ayant bossé par le passé sur de petits projets comme True Lies ou The Lawnmower Man II (Le Cobaye). Rien que ça.

■ PUISSANT, SIMPLE ET ORIGINAL

D'habitude, au moment où on vous fait un Gros Plan, le jeu n'en est souvent qu'aux premiers stades du développement. Pas de ça ici puisque nous avons pu disputer quelques missions dans chacun des deux camps. Pour être honnête, on a même eu du mal à s'en décrocher vu comme c'était bien. La prise en main est pourtant surprenante de prime abord. Imaginez que vous êtes dans un jeu de stratégie temps réel. Ploum, ploum, vous construisez une base, un extracteur de minéral, des bâtiments divers, un radar, une usine de tanks... Rien de plus banal. Sauf que là, tout est représenté en 3D en perspective comme si vous vous baladiez dans Total Annihilation au ras du sol. Vous pouvez prendre plusieurs unités, les grouper et les diriger sur le champ de bataille comme si vous y étiez. Bon, c'est peut-être pas super clair expliqué comme ça, mais regardez un peu les photos. L'interface fait partie des plus simples qu'on ait pu voir, puisque toutes les actions se réalisent avec la souris et quatre touches au clavier. Elle n'en est pas moins très puissante, et au bout de quelques minutes, on sait naviguer de groupe en groupe, définir des routes complexes avec waypoints, tous ces trucs quoi... Pour comparer, Battle Zone, aussi intéressant soit-il, s'avère nettement plus difficile d'accès. Un bug dans la mémoire de forme, assurément.



■ UN MOTEUR 3D AD HOC

D'ores et déjà, Armor Command bénéficie des derniers raffinements en matière de graphisme. Digne héritier de la période post-3Dfx, il supportera Direct3D pour mieux causer avec le gros des cartes accélérées. Le programme proposera en outre des pilotes optimisés pour 3Dfx (Voodoo et Rush) et une version uniquement logicielle pour les pauvres du tiers monde. Le résultat, ce sont des paysages de planètes méticuleusement texturés avec des effets de brume et d'intempéries (pluie, flocons de neige carbonique...). Évidemment, comme c'est tout en troidé, le champ de bataille pourra être vu de haut, auquel cas on retrouvera une représentation plus familière pour les fans du genre. En fait, comme on peut passer instantanément d'une vue à l'autre, ça s'avère surtout très pratique pour peaufiner ses stratégies.

Bref, Armor Command est déjà bien alléchant. Le croirez-vous, il comprendra un mode de jeu multijoueur pour les réjouissances entre amis. Le faible nombre d'unités par rapport aux ténors du style (Total Annihilation, M.A.X.) ne le destine pas forcément au noyau dur des amateurs de wargames futuristes. En revanche, sa réalisation de toute beauté et son interface très puissante devraient captiver un public plus large.

NDRC : Au fait, la théorie de la mémoire de forme est assez vaseuse. Lisez donc l'excuseeeeeeeeeent ouvrage «L'Imposture scientifique en dix leçons» de Michel de Pracontal. Eh non, me souviens pas du nom de l'éditeur.

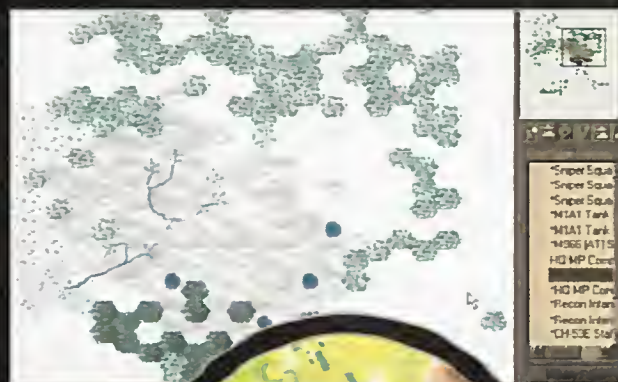
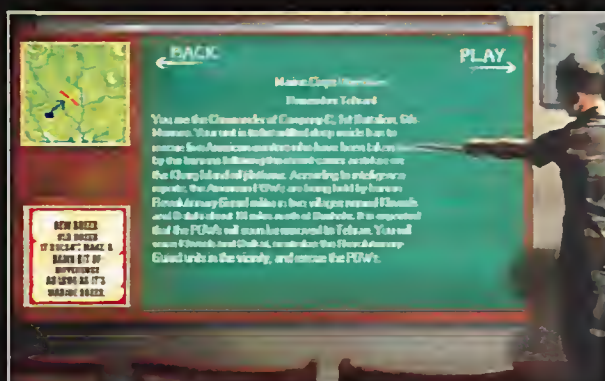


Edward Kilham, cosignataire de Armor Command, a déjà à son actif des titres comme X-Wing et Tie-Fighter

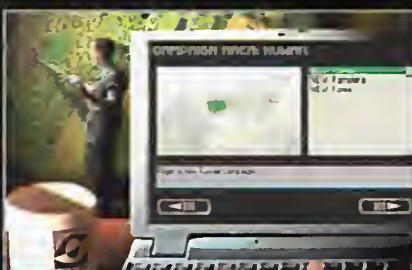


Preview

STRATÉGIE TOUR PAR TOUR
PC CD-ROM
ÉD. INTERACTIVE MAGIC
DÉV. INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE FEVRIER



Semper Fi



Semper Fi, quel étrange cri ! Ce baragouinement qui semble provenir de la glotte d'un original me rapporte de vagues réminiscences de mes six ans de latin (j'étais en école privée). A priori, Semper ca veut dire "toujours", et Fi doit correspondre au début du mot fidélité, ou encore fille, figue, je sais pas. Bon, en gros ça ne signifie rien de précis en France. Ça pourrait même être une devise militaire genre "T'auras du boudin" que ça m'étonnerait qu'à moitié. Une devise militaire ? Oui, car Semper Fi n'est pas autre chose qu'un jeu de stratégie à l'échelle du bataillon vous permettant de prendre le commandement d'un corps expéditionnaire de Marines. Pour comprendre l'U.S.M.C., il faut savoir qu'aux États-Unis (écrivez-moi si je me gourre), tout jeune homme se voit offrir le choix lors de son 21^e anniversaire de devenir soit poule, soit justement membre du corps des Marines. Pour beaucoup le choix est fait et nombre d'Américains rejoignent les profondeurs de l'océan et passent leur vie à gambader joyeusement dans les algues et à expurger des émanations d'encre à la gueule des plongeurs (non, vraiment, écrivez-moi si je raconte des conneries !). Bien. Mais partons plutôt sur l'hypothèse du Marine, qui nous semble plus intéressante. Après avoir été recruté à l'université par les équivalents locaux des téléprospecteurs de Spatial Cuisine, les jeunes recrues vont faire des classes longues et dures où ils apprendront et subiront des tas de trucs comme la respiration par les oreilles, la trop célèbre brimade dite "de la carotte", ou bien encore le saut à l'élastique sans élastique. Semper Fi est donc un wargame traditionnel dont le propos est de nous faire revivre les plus grandes heures de gloire de ce corps armé hors du commun et outrageusement polyvalent. Dans l'apparence graphique, on ne distingue rien de très original, tout juste un choix étrange de palette de couleurs, et à l'instar de Panzer General ou d'autres wargames de la série des Five Star, on peut visualiser avec grand aise les possibilités de déplacement et de tir des unités sélectionnées. La différence majeure sur laquelle Semper Fi semble s'engager est l'action qui se déroule de nos jours et qui change grandement de celle de la Deuxième Guerre mondiale et de ses amusements funestes. On remarque avec intérêt un éditeur de cartes et scénarios d'une approche facile et une vingtaine de missions. Faut voir de près.

Bob Arctor

Preview

COURSE MOTO
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR CRITERION
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Redline Ra



▲ Sur la neige, le cauchemar des motards.

Résolument orienté arcade, vous allez vous taper la bourre sur dix circuits représentant tous les types d'environnement connus par le motard moyen.

Eh bah voilà, Moto Racer va bientôt devoir faire un peu de place à la concurrence, puisque Redline Racer d'Ubi va venir montrer le bout de son carénage. Résolument orienté arcade, vous allez vous taper la bourre sur dix circuits (dont deux cachés) représentant un peu tous les types d'environnement connus par le motard moyen (canyon, plages, campagne, montagne, ville et circuit). Mais afin de ménager un peu le plaisir de la découverte, seulement trois d'entre eux seront disponibles au début du jeu. La météo sera de la partie, car il vous arrivera de rouler sous des chutes de neige vous transformant en roi de la glisse. Le jour et la nuit seront également de la partie, un phare vous éclairant alors la route. Huit motos, uniquement des sportives, seront sélectionnables, chacune possédant diverses caractéristiques d'accélération, vitesse, maniabilité et de freinage. Contrairement à Moto Racer, vous pourrez "utiliser" le décor et rouler par exemple sur une petite colline pour sauter par-dessus vos concurrents (dix-neuf au total), pour vous situer le genre. D'un point de vue plus technique, le jeu sera optimisé pour le bus AGP



▲ C'est pas mignon ça, hum ?



cer



Une petite bourre entre amis au crépuscule. Le pied ! ▲

mais également pour 3Dfx (en natif) et les cartes Direct3D les plus en vogue. Trois vues seront disponibles, deux externes et une interne, mais cette dernière ne semble pas proposer de cockpit. Elle sera néanmoins peut-être présente dans la version finale, avec un peu de chance. Des animations ponctuent votre évolution sur le circuit, comme des hélicos, des oiseaux, des trains, le flux et le reflux de la mer... bref, le kit habituel quoi. Voilà, on attend avec impatience de pouvoir jouer à ce petit bijou, aboutissement de dix-huit mois de programmations chez Criterion. Surtout que Virgin nous en prépare un également, et qu'il n'a pas l'air mal du tout aussi... 98 sera le grand retour des jeux de deux roues, et c'est plutôt cool. Enfin, perso, chuis super content. Perso, hein. Surtout qu'on pourra y jouer en réseau en plus. M'est avis qu'il va y avoir du monde aux urgences.

Fishbone



▲ Optimisé pour AGP, 3Dfx et Direct3D. Cool !





Redline Racer



Moto Racer va bientôt devoir faire
de la place à la concurrence
dans le domaine des simulateurs de moto.



▲ Six environnements au total, chacun d'eux étant axé plutôt vitesse ou plutôt virolo.



l'espace multimédia

**Maintenant,
le vendredi c'est
souris...**

PLUG'IN: 20H - 22H

**les INTERNAUTES prennent
la PAROLE: 22H - 24H**

**et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS: 20H**

**ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT**

RTL

www.rtl.fr

Gros Plan

Sorti en 1980, Battle Zone était le premier jeu vidéo de l'histoire en trois dimensions.

En filaire, certes, verdâtre, assurément, mais en 3D c'est sûr. Aujourd'hui, nos gars d'Activision nous reviennent avec Battle Zone, le fiston, qui pousse le bouchon encore plus loin en nous proposant un mariage subtil entre stratégie et action. Zou, direction la Lune.

lansolo

GENRE ACTION/STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Battlez



En combinant action et aventure, on a obtenu Tomb Raider. L'action et le jeu de rôles, ça a donné Diablo. Action et simulation sont devenus notre propre Mechwarrior 2. Jusqu'à présent, personne n'avait trouvé le moyen de mélanger action et stratégie. C'est ce que nous avons fait avec Battlezone." C'est en ces termes que Bobby Kotick, le big boss d'Activision, vante les mérites de son dernier rejeton. Il faut bien reconnaître que Battlezone est drôlement impressionnant tant d'un point de vue graphique que par les possibilités de gameplay qu'il inaugure. Pour être honnête, ce n'est quand même pas le premier à tenter l'alliance action-stratégie. Très récemment, Uprising s'est risqué sur les mêmes plates-bandes. Pour être franc, le mélange n'était pas très détonant, on jettera donc un voile pudique sur ce fiasco.

De prime abord, Battlezone est plutôt hermétique. Comme Mechwarrior, il fait un usage immodéré des raccourcis clavier et, vu que ses concepts sont plutôt originaux, vous allez commencer par patouer dans la semoule. Heureusement, il semblerait que le jeu en vaille la chandelle.

■ DE LA S-F RÉTRO ET ANACHRONIQUE

Activision est très doué pour créer des univers originaux, j'en veux pour preuve Interstate 76 ou Mechwarrior 2 (bon, ok, Mechwarrior c'est la FASA et pas Activision, mais quand même, y sont forts). Dans les z'années 60, alors que tout le monde avait les yeux braqués sur Armstrong et ses cabrioles, Russes et Américains étaient en fait en train de se taper une petite guéguerre froide à quelques mètres de là. L'enjeu du conflit tenait à la découverte, sur la Lune, d'une source d'énergie fantastique, un biomatériau d'origine extraterrestre. Ce scénario, rigolo parce que complètement anachronique, est surtout le prétexte à un design sympathiquement rétro. Les combinaisons spatiales semblent tirées de "Planète interdite" et les vaisseaux et autres véhicules ont le look des coucous de l'époque :





P-40 Warhawk avec peintures façon gueule de requin, étoiles rouges pour les Ruskofs et "blue stripes" pour les Ricains. Le reste de la réalisation ne sera pas moins réussi avec des dialogues digitalisés (les Russes parlent avec l'accent) et une ambiance musicale dans la plus pure tradition des films de S-F de série B.

■ UNE NOUVELLE FORME D'INTERFACE

L'interface de Battlezone est carrément révolutionnaire. Une vue radar en filaire est en permanence affichée à l'écran. Vous y puiserez des informations sur la localisation des bâtiments, des ressources et des ennemis. En tant que maître des lieux après Dieu et le Kremlin, le joueur pourra tout commander, tout contrôler, ceci grâce à un système de menus hiérarchiques et de raccourcis clavier. On pourra décider de bouger la base, construire de nouveaux engins, les appeler à distance pour qu'ils viennent nous récupérer, poser des caméras pour surveiller les coins chauds et même se faire envoyer des ressources via une catapulte.

Les ressources principales seront au nombre de deux : le fameux biomatériau et... les pilotes. Effectivement, les engins ne sont pas utilisables sans hommes pour les conduire. Aussi, quand une unité se fait abattre, il est chaudement recommandé d'envoyer des véhicules de secours pour recueillir les pilotes avant qu'ils ne soient tués. De même, le biomatériau utilisé pour construire les véhicules est recyclable : les débris des engins détruits peuvent être récupérés et réutilisés pour construire d'autres unités. Et je ne vous parle pas (en fait si, du coup) des sources d'énergie, les geysers (ben en fait non, finalement).

■ LE GÉNÉRAL AUX PREMIERES LOGES

Combien de fois n'avez-vous pas pesté contre ces andouilles d'unités (dans Command & Conquer, Alerte rouge ou Total Annihilation) qui se laissent buter bêtement alors qu'à la place du conducteur de char/avion/bateau, vous auriez sans conteste fait mieux ? Votre vœu va être exaucé puisque dans Battlezone, on pourra pénétrer dans les engins pour combattre en vue subjective. Une stratégie bien orchestrée ne suffira donc pas et il faudra aussi se montrer habile dans les phases d'action, comme dans un bon vieux shoot. Le joueur disposera de 30 unités différentes : avions à réaction, tanks, fantassins et même des robots bipèdes. Les armes, quant à elles, seront au nombre de 25 : mini-fusils, mines, mortiers, canons anti-chars et même coup de poing automatique. Dans l'intro, on aperçoit aussi une sorte d'onde de choc destinée à faire sortir l'ennemi terre au fond d'un cratère. Le terrain se déforme en temps réel comme si on "secouait une nappe". Drôlement impressionnant.

■ UN GRAPHISME SOMPTUEUX

Ce qui nous amène tout naturellement à la réalisation graphique de Battlezone qui ne fait pas office de parent pauvre. Les missions se dérouleront dans huit mondes distincts dont la Lune, Mars et Vénus. Les graphistes se sont inspirés de véritables relevés topographiques, et le résultat est à la hauteur ; comme les nombreuses élévations des cartes. Les textures de terrain sont gigantesques, on se demande bien où ils vont stocker tout ça. La gestion des éclairages est aussi très poussée : ombres, lens flare, soleil aveuglant, etc.

Pour éviter que cette débauche de pixels ne se traduise par un préavis de grève chez Madame votre carte vidéo, Battlezone a eu la riche idée d'être compatible Direct 3D et de supporter par la même occasion l'essentiel des cartes accélératrices. À la bonne heure !

■ BREF DE BREF

Je m'aperçois que je ne vous ai pas encore parlé de l'intelligence artificielle du bougre. Pour diriger les unités contrôlées par l'ordinateur, Battlezone utilisera l'IA développée pour Dark Reign. Ça devrait faire l'affaire, non ? En tout cas, si cela vous semble encore trop limité, il reste le mode multijoueur. Huit joueurs pourront s'affronter en réseau local, ou seize en mode Deathmatch. Sur Internet, Activision mettra à la disposition des aficionados un serveur gratuit pour des parties endiablées à quatre (autant rester réaliste par le lag qui court). Il sera possible de créer des alliances, de partager les ressources ainsi que les unités. Cette version de Battlezone n'était pas très stable et elle n'a explosé à la gueule à maintes reprises. Sans aucun doute, ces bugs résiduels seront bannis de la version finale, qui s'annonce vraiment grandiose.

one



Pour la (quasi) première fois dans un jeu de stratégie temps réel, vous pourrez prendre le contrôle des unités en vue subjective.



Une des unités du camp soviétique : le walker Gagarine X03.

BETA VERSION

INTERSTATE '76, VOUS VOUS SOUVENEZ ? CERTAINS MEMBRES DE LA RÉDACTION PENSAIENT À L'ÉPOQUE QUE CE JEU, MALGRÉ UNE PROGRAMMATION ASSEZ DÉCEVANTE QUANT À LA VITESSE SUR DES CONFIGURATIONS PEU MUSCLÉES, N'EN ÉTAIT PAS MOINS L'UN DES JEUX DE L'ANNÉE. UNE RÉUSSITE TANT AU NIVEAU DE LA PERSONNALITÉ (FORTE) DU JEU QUE DE SON INTÉRÊT SOLO, OU DE SON MODE MULTIJOUEUR QUI ATTEINT UN SUMMUM DU GENRE SUR LE SERVEUR DÉDIÉ D'ACTIVISION.



'76 Nitro



La voiture de Bobbie Ewing (le frère niais de J.R. Ewing, fils de Jock Ewing). De nombreux paysages : des prairies, des clairières, des pins sapins.

Peu de gens misaient sur sa durée de vie, mais plus d'un an après sa sortie il faut bien avouer que l'on peut toujours trouver autant de joueurs qui s'affrontent sur le Net (malgré la présence peu souhaitable de Hackers et autres gredins du même acabit). Des gangs se sont formés, bons ou mauvais. Des clans et des codes d'honneur régissent des jeux en réseau souvent passionnants et toujours très violents. Tous ces gars-là n'ont qu'une seule envie : voir la suite.

■ Vigilantes, ça veut pas dire vigiles, crétins !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'histoire de près, résumons. Dans un univers mi-historique, mi-fictif, en l'an 1976, la crise pétrolière touche de plein fouet les USA et l'essence vient à manquer. Parallèlement à tout cela, les contrées les plus obscures et les plus reculées des États-Unis d'Amérique voient l'arrivée de grands criminels se déplacer et officier sur les interstates, routes traversant plusieurs États, pour faire régner le mal routier (ici, je ne parle pas de nos sympathiques et avenants camion-

neurs) et le chaos. À l'instar des keups et autres SDF de l'ère post-nucléaire dans Mad Max. Il, soumis au très charismatique et pourtant très irradié Humungus, les rôdeurs d'Interstate ont prêté allégeance à une espèce de mafioso italien à la petite semaine. Le but non avoué (au début du jeu) de celui-ci est, entre autres choses plus futiles, de dominer le monde, de s'approprier le monopole de l'essence et de se travestir en croque-mort les jours de fête. Face à un ennemi aussi impressionnant, il fallait au moins une force capable de rétablir l'équilibre. C'est ainsi que naquirent les organisations de Vigilantes, conçues pour rétablir la justice par tous les moyens nécessaires. Seulement voilà, les vigilantes ne sont pas tous très malins : le trésorier de cette association régie par la loi de 1901 a oublié de publier la fondation du groupe au Journal officiel. Du coup, ni les flics ni les militaires n'étant prévenus, les Vigilantes sont devenus hors-la-loi. Quels bœufs ! Le meneur de ce petit groupuscule n'est autre que Taurus, un black aux cheveux coupés à la mode afro-sphérique, aidé par une espèce de Looping en plus pervers et plus dingue du nom de Squeezer. Un beau jour, alors que Taurus est poursuivi par de gros méchants, il est sauvé in extremis par une nana dans une voiture de course. Cette fille aux talents de conducteur



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	COMBATS MOTORISÉS
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE	AVRIL

Pour le graphisme de la traditionnelle Jeep militaire de l'US Army, les dessinateurs se sont fendus d'une modélisation d'être humain. Admirez au passage les ombres, beaucoup mieux foutues que dans l'76.



Nitro Pack

époustouffants n'est autre que Jade Champion, détentrice de nombreux titres dans des domaines aussi divers que les courses de vitesse, connue pour son mauvais goût en matière de teintes de caisses, et arborant le plus beau cul polygonal de l'année 73. Le noyau dur de la bande est formé, et ses membres rendent la justice du mieux qu'ils peuvent jusqu'à cette sombre nuit du début de l'année 1976 où Jade se fait buter par Antonio Mallochio (parenthèse : avez-vous remarqué, vous aussi, que beaucoup de types prénommés Antonio sont de sales cons ?)

Graphismes

Je vous le disais au début de cette bêta-version, la programmation du moteur graphique d'Interstate '76 n'est pas un modèle du genre. Il est inspiré de celui qui fait tourner Mechwarrior II, et on a pu remarquer sur des configurations peu puissantes (en dessous du 200) de graves ralentissements obligeant les possesseurs de petites machines à jouer en 320x200. Quelques mois plus tard, les programmeurs d'Activision ont mis à la disposition de tous, via Internet, un patch Direct3D qui s'est avéré assez décevant, tant au niveau de l'accélération - en fait très moyenne - que de l'aspect graphique (textures trop lissées) et qui n'améliorait pas vraiment les décors traversés. Grande nouvelle, avec le Nitro Pack, on peut saluer l'apparition d'un nouveau moteur permettant un jeu en mode Direct3D - là, rien de nouveau - mais surtout gérant les 3Dfx, Rendition et autre carte Power VR. Qui dit mieux ? (Un con qui se balade dans le couloir de la rédaction me répond : "Moi !").

La 3Dfx, enfin !

Cette dernière possibilité va nous permettre de voir ce qu'a réellement l'76 dans les tripes. Bon, inutile de vous le cacher plus longtemps, le Nitro Pack est très bien foutu et bénéficie d'un niveau programmation qui améliore très visiblement la fluidité.

Pareillement, on peut profiter de nouveaux horizons graphiques : apparition d'effets de fumée, de transparences et de lissages de textures enfin corrects : panneaux lisibles, voitures propres, textures des routes et du sol somptueuses. Les paysages eux-mêmes en bénéficient largement, puisqu'ils profiteront d'un ciel texturé, rempli de nuages se déplaçant à vitesse grand V, et d'un "Horizon artificiel" souvent composé de montagnes remplissant les confins de l'écran hors du champ des textures affichées (un peu comme dans Pole Position, vous me suivez ? Bon, euh...).

Du coup, avec cette rapidité de jeu accrue, on peut enfin se servir d'une voiture comme la Rater qui évolue désormais avec une grande fluidité à plus de 140 miles par heure et ceci dans des résolutions normales. Au passage, on en profitera pour remarquer que les carrosseries et les modélisations des voitures nouvelles et anciennes sont désormais propres



Tant qu'à foutre des arbres, autant en mettre plusieurs pour faire un peu comme une forêt. Manque de bol, dans la bêta testée, on passait à travers.

FORCE FEED-BACK

Là, rien à dire ou plutôt si : l'implémentation et la gestion du Joystick Force Feedback de Microsoft sont quasiment parfaites, quoique dans cette bêta les chocs des collisions ne soient pas gérés. Contrairement à la version d'Interstate '76 livrée en bundle avec le joystick en question, le Nitro Pack tire parti du Billoustick vibratoire pour le meilleur et pour le meilleur : traitement selon le type de revêtements au sol (bitume, graviers, moquette, parquets), excellente simulation de la tenue de route lors d'une crevaisson, direction plus ou moins résistante et rigide selon la voiture et la mécanique utilisée, et j'en passe... De ce côté-là, que du bon, que du très bon. Peut-être même une bonne occasion de se payer un Feed-Back.

UN PACK AUTONOME

L'un des avantages du Nitro Pack est qu'il se présente comme un jeu à part entière - en effet aucun besoin de posséder Interstate '76 pour pouvoir l'utiliser, et ce y compris en mode multijoueur. Mieux encore il se permet d'updater notre ancienne version d'176 en mettant son moteur graphique à jour et en ajoutant un tas d'autres trucs.



(ou presque) et passent très bien à la moulINETTE Mip-mapping.

Fort heureusement, le mode sans cartes graphiques n'a pas non plus été oublié. Dans l'état actuel de la bêta-version que nous avons reçue, il est impossible de dire si l'accélération sera vraiment significative sur des configurations modestes. Néanmoins, elle existe visiblement et permet de jouer en mode 1024x768 sur une grosse bécane. Pareillement, il semble que les polygones composant le terrain souffrent de moins de bugs d'affichage et apparaissent à distance avec une plus grande régularité. Donc, youpi !

■ Les paysages

Dans Interstate '76, les paysages bénéficiaient de peu de variété : tout juste traversait-on les déserts immenses du Nouveau-Mexique et des Montagnes rocheuses dont les tons tiraient sur les teintes rouges et les neiges d'Arpent lors d'une mission multijoueur. Ici la variété est beaucoup plus importante, car certains scénarios se déroulent dans des endroits où la végétation a décidé de s'étendre et on saluera l'apparition de prairies où les arbres ont remplacé les cactus. Eh bien, cela change drôlement et c'est même particulièrement reposant pour l'œil. Bien entendu, on pourra aussi évoluer dans des paysages plus accidentés, avec des ravins, des gouffres sans fond et des collines caillouteuses.

Dans un même domaine, les bâtiments seront beaucoup plus nombreux lorsqu'on traversera des agglomérations et bien mieux modélisés. Mais on découvrira aussi de nouveaux objets, et des camps militaires retranchés, protégés par des nids de mitrailleuses. On pourra même trouver un élément qui manquait cruellement, des extrusions dans



les décors servant par exemple à créer des tunnels routiers. On peut aussi remarquer une meilleure qualité de construction des cartes, tant au niveau de la finesse des pentes que de l'implémentation des routes et des autres éléments polygonaux.

■ Back to the groove

Bien entendu, l'objectif principal du Nitro Pack est de replonger le joueur dans le doux temps du milieu des années 70. Malheureusement, les gars d'Activision ne se sont pas fendus d'une nouvelle campagne comme celle du premier jeu, tant ils travaillent d'arrache-pied sur Interstate 82. Par contre, ils nous offrent dans ce package pas moins d'une bonne vingtaine de missions d'une grande qualité. Dans Interstate '76, les "trips" nous mettaient obligatoirement dans la peau de Grosse Champion, le fréro blondinet et puceau en matière de conduite de Jade. Changement radical de cap pour le Nitro Pack, puisque nous pourrions indifféremment incarner les trois héros du premier volet (Taurus, Jade, Squeezer) ainsi qu'un étrange et sombre personnage. Du coup, oublié le père Grosse, on remonte dans le temps et on repart sur de nouvelles bases, à savoir juste au début de la formation des Vigilantes, en 1974.

Les choses se passent ainsi : on choisit un personnage parmi les quatre existants pour accomplir les scénarios qui leur sont individuellement destinés, dans l'ordre ou non. Après avoir choisi une aventure, on se trouve confronté au choix de la voiture. À chaque fois, plusieurs véhicules conseillés pour la mission sont indiqués, mais rien ne vous empêche de prendre votre préféré et de l'armer à votre guise. Cela est préférable, car dans quelques cas les voitures choisies par l'ordinateur sont par trop "légères". En fait, elles constituent plutôt une indication de modèle approprié à chaque mission ; selon les cas, elles requerront de l'équipement lourd, de la résistance, de la vitesse ou même de la légèreté. En résumé, cela veut dire que vous n'aurez plus l'obligation d'utiliser la Picard Piranha (au demeurant un fort bon compromis vitesse/résistance/armement), et ça c'est aaaachement cool !

De prime abord, vingt missions ça peut sembler assez léger, mais ce n'est qu'une apparence : beaucoup d'entre elles ne se terminent pas au premier objectif et évoluent vers une suite, parfois même deux. Malheureusement, comme elles sont traitées de façon indépendante, il n'existe aucune



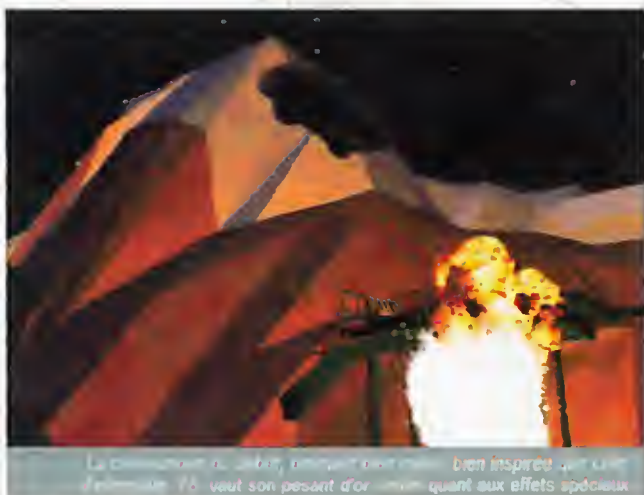
Le bon goût des programmeurs en matière d'interface ne cessera décidément jamais de nous émerveiller.



Retrouvez le bitume brûlant des interminables routes qui traversent les États-Unis.



Ici, un petit écran de mode Beta. Pas besoin d'être un expert pour voir que tout est de même d'excellente qualité.



La caméra est bien placée, bien inspirée, et on voit tout ce qu'il faut. Quant aux effets spéciaux, ils sont très bien réalisés.

interaction entre elles, tant au niveau des personnages que des événements et donc de l'interaction. Par contre, ceux qui auront terminé tous les panels de missions (à la difficulté très variable) recevront un cadeau bonus.

Bien souvent, on devra donner un coup de main à Jan ou à Taurus si l'on choisit de jouer Squeezer (qui n'utilise pas que sa camionnette, rassurez-vous !). Bien que les missions proposent essentiellement du combat, on trouvera bien entendu de nombreux types de jeux comprenant des sauts ou des courses de vitesse.

La mission d'entraînement va nous mettre dans la peau de Jade, qui sera mise au défi par Taurus de le battre à la course. Un objectif somme toute bien facile à atteindre pour une championne comme elle face à cette frapette de Taurus dans sa caisse pesant trois tonnes.

Chose amusante, au début de chacune des missions, l'invective "Drive offensively !" apparaît sur le splash screen. Or il me semble qu'on retrouve cette même phrase dans le jeu Car Wars de Steve Jackson (alias, Je vous ferais un procès !, alias : Votre jeu est une copie du mien, alias : Bon euh, quand sort Car Wars micro ? Euh... je sais pas !).

■ Y a des types qui causent à la radio

L'un des must des missions est l'ambiance sonore : bien entendu, vous allez pouvoir retrouver toutes les voix qui ont fait le succès du premier épisode, mais à toutes les sauces et constamment. Bien souvent, tous les protagonistes présents iront de leur petite répartie tout au long d'une aventure. Passage obligatoire pour être qualifié d'addon "officiel" d'I76, l'humour verbal sera bien sûr au rendez-vous. Dans cette optique, dans le Nitro Pack, Jade se fait constamment mettre en garde de ne jamais sortir hors de sa voiture "...And remember, Jade : Never get out of the car !", ce qui, lorsqu'on se souvient de la cinématique du premier volet, ne manque pas de faire poiler les plus cyniques d'entre nous.

■ Plein de nouveaux jouets

Mais ce que les aficionados espèrent le plus de la part du Nitro Pack est la présence de nouvelles options, et surtout de nouvelles voitures. Sur ce point, I76 sera loin d'être décevant : Pas moins de neuf véhicules tout nouveaux, tout beaux font leur entrée dans l'arène. Signalons : un fourgon funéraire, une ambulance, toute une série de poids lourds du constructeur Moth (les trucks Mack), une Jeep sans bâche avec un monsieur dedans, une Volkswagen (Warendorf) coccinelle, une limousine longue comme un paquebot, la voiture de Bobbie Ewing et bien d'autres choses encore. Bien entendu, chacune de ces voitures a ses caractéristiques propres (accélération, arc de braquage, poids) qui auront une réelle incidence sur le jeu.

Les nouvelles armes ne brillent pas par leur nombre, mais il est vrai que la liste était déjà bien longue dans I76. À part un mortier aux obus chimiques, un missile guidé au radar (et bien long à trouver sa cible) et un canon à boules de feu, on ne prend vraiment son pied que du côté du largueur de Caltrops (pointes en étoiles) qui s'attaquent directement et efficacement à l'intégrité des pneus de vos petits camarades.

Les specials ne sont pas très nombreux, mais on retiendra tout de même la présence de protections de pneus pour minimiser sans doute les effets des Caltrops. Enfin, c'est bien dommage qu'ils n'aient pas pensé à introduire de nouveaux types d'armes utilisables par le conducteur. L'interface de modifications de la voiture ne semble pas changée d'un

iota, si ce n'est par la facilité toute nouvelle de choisir des pneus par groupes de deux.

■ Jeu à plus d'un

Le mode réseau est plus que prometteur : en tant qu'hôte, on trouve de nouvelles options pour restreindre des armes (dans le cas d'amateurs de missiles, par exemple), mais aussi déterminer lorsqu'un jeu doit s'arrêter (lorsqu'un certain quota de morts a été atteint, après un temps de jeu donné, par exemple).

De nouveaux types de jeux font leur apparition, dont la "capture du drapeau" propre à déclencher les mêmes passions qu'au parc des Princes, ou la course pure avec comptabilisation du nombre de tours et timing. C'est là où le Nitro Pack fait encore plus fort : on dénombre une trentaine de nouvelles cartes réservées au jeu multijoueur, chacune d'entre elles étant adaptée à un style de jeu particulier (courses, capture the flag, arène). Le panard total !

Quant à la cerise sur le gâteau, elle est représentée par la nouvelle possibilité de certifier des voitures pour éviter ces crétins de Hackers qui seront éjectés avant même qu'ils puissent pénétrer dans la partie. En vérité, on en sait bien peu sur le système, qui n'était pas implémenté sur la bêta que nous avons reçue ; mais on garde beaucoup d'espoir à ce sujet puisque contrairement à Diablo, Interstate a une majorité d'acquéreurs qui sont aussi des amateurs de combats à la loyale.

■ Interstate 82

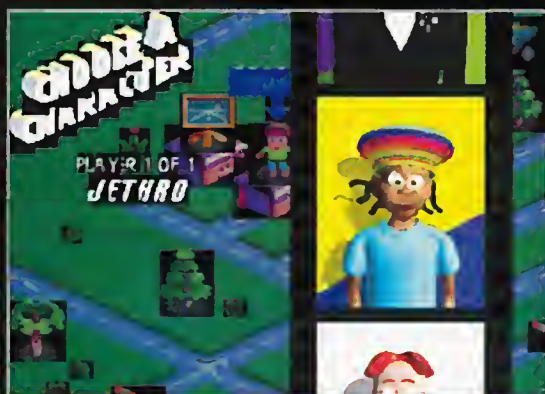
Il faut bien garder à l'esprit que le Nitro Pack n'est qu'un add-on, mais quel add-on ! Il semble qu'avec celui-ci, le peu de joueurs d'I76 initialement frustrés par la programmation (lenteur du moteur), le graphisme ou le gameplay du précédent volet trouveront jante à leur roue. Les nouvelles possibilités de jeu en réseau semblent époustouflantes, et on a hâte que tout marche pour pouvoir les essayer.

Bob Arctor

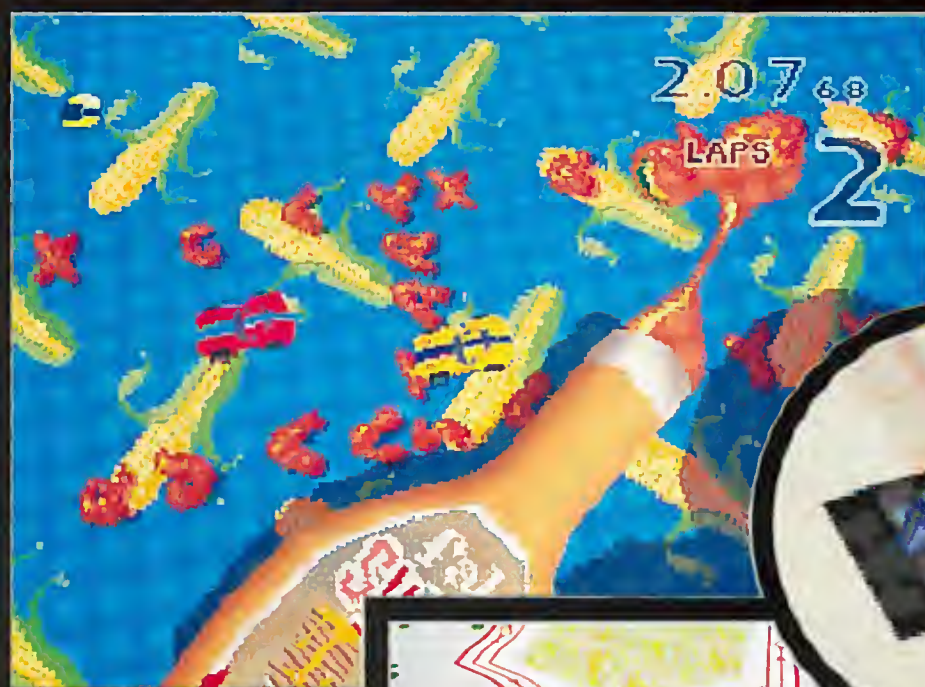


Preview

COURSE EN VUE AÉRIENNE
PC CD-ROM
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉV. TOOLBOX DESIGN
SORTIE PRÉVUE AVRIL



MicroMachines V3



▲ Évitez la plaque de sirop d'érable, sous peine de rester scotché.



Avec près d'un million de copies vendues, toutes plates-formes confondues, ça serait quand même surprenant que nous ne connaissions pas le concept des MicroMachines. Quoi ? Vous ne voyez pas. Pfff, quelle bande de boulets vous faites, quand même ! Bon, pour les plus incultes, faisons un petit résumé. MM est un jeu de course de voitures. Simple. Mais pas n'importe quel jeu de voitures puisque, primo, tout est représenté en vue de haut et, secundo, vous pilotez des véhicules miniatures bien débiles dans des décors non moins débiles (table de cuisine, salle de bains, jardin...). Ce qui fait qu'avec tous ces trucs bien débiles, ben à Joystick, ça nous plaît rudement. Ce qui a fait le succès de MM, c'est aussi le gameplay à la hauteur doublé de la possibilité de jouer à plusieurs. Et voilà.

Aujourd'hui Codemasters nous revient le sourire aux lèvres avec la version 3 de MicroMachines et on est tout tremblant à l'idée que MM V3 puisse être raté. Mettons fin tout de suite à ce suspense insoutenable : cette version 3 a tout pour être aussi réussie que les précédentes. Le concept n'a pas changé, par contre nous écopons au passage de nouvelles options et d'un graphisme désormais entièrement en 3D. Oui MM V3 sera compatible 3Dfx pour un boost accru au niveau du pixel. Mais pas de Direct3D, ce qui risque de laisser quelques passionnés sur le bord de la route. On verra si l'option est ajoutée pour la version finale.

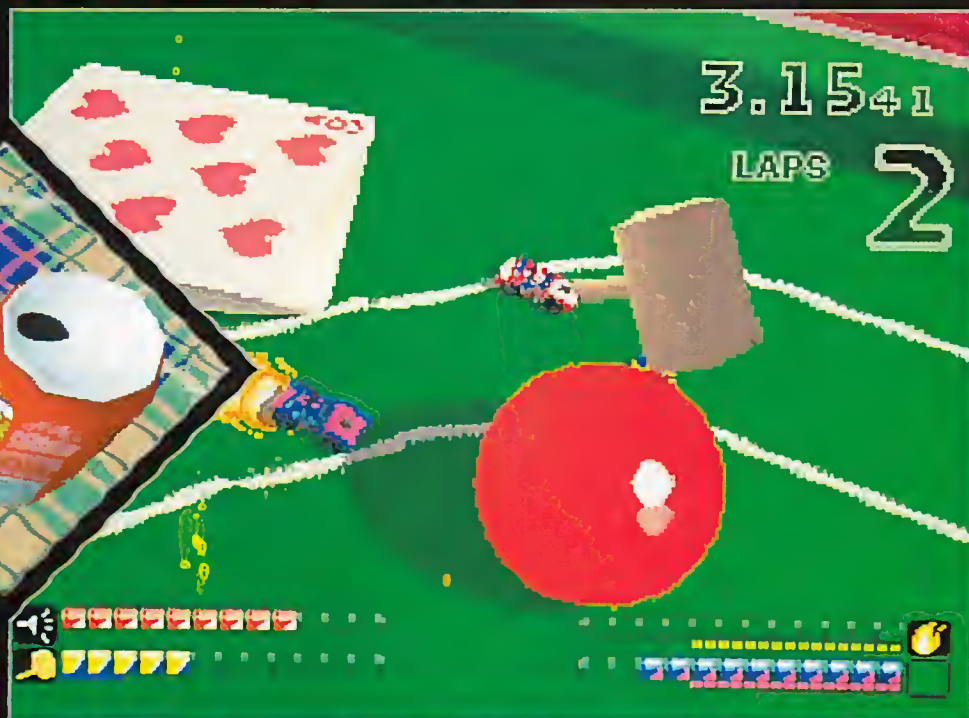
Côté bolides, Codemasters s'est lâché. Plus de 30 types de véhicules pour slalomer entre les nénuphars de la mare ou décoller d'un grille-pain : Formule1, hélicos, off-shore, tank, camping-car... Effectivement avec des dizaines de parcours situés dans différents environnements, vous pouvez prévoir une durée de vie bien sympathique. Surtout qu'on pourra



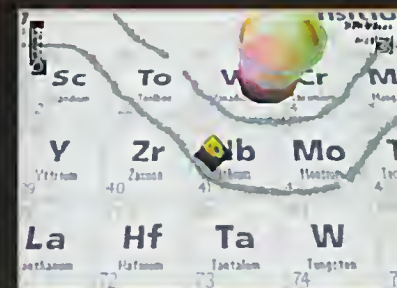
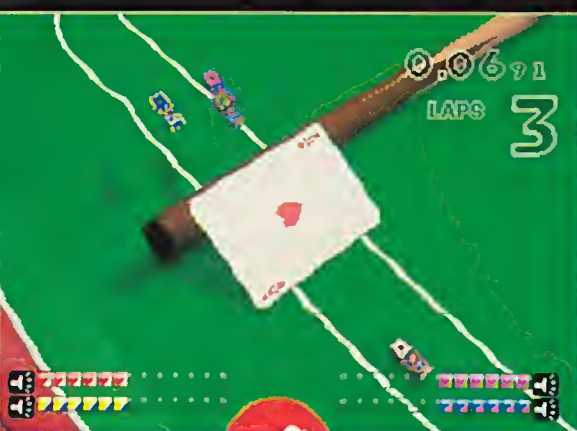
Attention aux armes cachées : elles peuvent être redoutables.

y jouer à 8 en réseau (2 sur la même bécane). Mais la grande nouveauté de MM V3, bien jubilatoire en mode multijoueur, c'est la présence d'armes cachées. Oui, MM emboîte le pas de Death Rally. Une fois localisés les fameux bonus, vos potes en verront de toutes les couleurs : bombardement, lance-flammes, coup de marteau géant sur le capot et même une pince qui chope l'adversaire et le renvoie au début de la course. La haine ! Décidément, après Worms, les vieux concepts ont les dents dures. Ce qui n'est pas pour nous déplaire.

lansolo



▲ MicroMachines proposera de nombreux modes de jeu pour arpenter les 48 circuits prévus.



◀ Prenez le pont pour éviter le bain de gerbe.

Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DÉV. JANE'S
SORTIE PRÉVUE AVRIL



F-15



Depuis la sortie de F-22 ADF de DiD, qui a clarifié bien des choses aux yeux des amateurs, en écrasant de sa supériorité technique des simulations "attrape-nigauds", on peut désormais classer les simulateurs de vol d'avions militaires en deux camps distincts : les très bons ou les "je-me-fous-de-la-gueule-du-monde". Il semblerait que F15 tente de s'introduire subrepticement et au culot dans la première catégorie. Grand bien lui fasse.

Dans ce nouveau produit de Jane's, tout semble en effet avoir été mis en œuvre pour appâter le bon Américain et en même temps l'amateur de simulations pointues : un avion puissant, fer de lance de l'impérialisme rampant ; un jeu de campagne se situant pendant la guerre du Golfe, propre à rappeler de bons souvenirs aux GI's ; et une suite de scénarios imaginaires qui amèneront le yankee à se dresser contre un nouvel ennemi redoutable : Monica. Euh, l'Iran.

Le retour de Jane's

Cela faisait déjà bien des années que Jane's nous décevait en sortant de façon lassante et métronomique les produits de la série US Navy Fighters et autres ersatz simulateurs, visant un public de jeunes joueurs tendance bourrins. Malgré un catalogue qui s'épaississait régulièrement en jeux d'arcade/simulation, il restait un noyau dur de développeurs passionnés qui voulait redresser la barre pour naviguer vers quelque chose de bien en sortant des jeux tels que 688Hunter Killer ou AHD64 Longbow I et II, deux simulations plutôt pointues et au gameplay plus que correct. C'est en effet Andy Hollis, le producteur de ces deux jeux et de l'antique - mais néanmoins excellent - F-15 Strike Eagle qui a mené à bien le projet.

L'avion

Le modèle de vol et de simulation du F-15 de Jane's s'annonce comme étant d'un réalisme à toute épreuve, tant au niveau des réactions en vol que dans l'utilisation des armes. Le terrain sur-





▲ Un cockpit bien sommaire mais qui se veut réaliste.

volé s'étend sur plus de deux millions de miles carrés et semble d'une fidélité remarquable avec le plat pays irakien. Bien entendu, l'utilisation d'une carte accélératrice 3D sera de rigueur pour profiter à fond de toutes les options graphiques. L'interface, telle qu'elle se présente dans la bêta que nous avons reçue, est plutôt originale mais semble un peu gonflante à l'usage avec son armada de ronds colorés qui rappellent le jeu Simon (si si souvenez-vous, une boîte électronique qui tentait vainement de communiquer en produisant bruits et sons débiles et qu'on avait tous bêtement pris pour un simple jouet et non pas pour une intelligence extra-terrestre).

La panoplie des armes annoncées est plus qu'impressionnante : il est très clair que rien ne manque. On ne distingue en effet pas moins de six missiles air-air, et une trentaine d'armes air-sol, ce qui correspond en effet au contenu des râteliers du F-15 dans la vraie vie. On pourra soit s'armer tout seul comme un grand, soit s'inspirer d'une configuration toute faite et réaliste parmi des sets comme "Supériorité aérienne, Frappe tactique".

Mission builder & Multijoueur

Mais là où le F-15 d'Electronic Arts risque de se poser en challenger de F-22 Adf, c'est bien dans le Mission Builder que l'on annonce d'ores et déjà comme le digne successeur de celui de EF2000. Le joueur pourra non seulement planifier des missions articulées dans une campagne, mais aussi assigner des tâches et des événements à la plupart des objets présents dans le jeu. Pour éviter la lassitude et la répétition, il pourra également se servir d'un utilitaire qui placera des événements (locaux, temporels, d'objectifs).

Le mode multijoueur s'annonce lui aussi excitant : le F-15 proposé étant un avion biplace, on pourra s'affronter en death-match ou, à l'instar de Apache Longbow d'Interactive Magic, s'éclater à deux dans le même avion.

Un avion plein de promesses

Qu'il est agréable de revoir une simulation d'un avion plutôt classique ! Pour percer dans le marché américain, DiD s'est vu obligé de vendre son âme à Rockwell en abandonnant l'idée de l'EF2000 au profit d'un avion aux multiples commandes automatisées. Bien qu'il ne se soit pas servi desdits automatismes pour excuser une carence de gameplay (contrairement à nombre de ses concurrents), il n'en reste pas moins que le F-22 est un concept d'aéroplane plutôt ennuyeux et pas du tout rock'n roll. Aussi on ne peut que saluer l'arrivée du nouveau Jane's qui, tout en évitant de nous resservir du F16 (tiens, un autre avion chiant) en hors-d'œuvre, semble nous promettre de nombreuses heures d'amusement aux commandes de l'un des avions les plus puissants au monde.

Bob Arctor



F-15 pourrait bien être à la hauteur de F-22 ADF. Du point de vue du gameplay et du réalisme en tout cas.



Deux F-15E en formation de décollage. ►

Preview

COMPILATION DE JEUX DE ROLES

PC CD-ROM

ED. ELECTRONIC ARTS

DEV. ORIGIN SYSTEMS

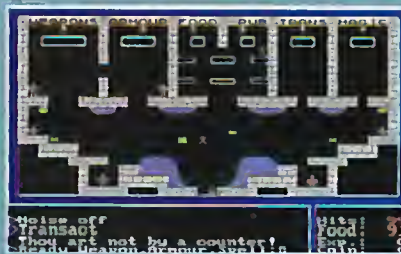
SORTIE PREVUE AVRIL

Un gros morceau de l'histoire des jeux vidéo de qualité.

Ultima Collection

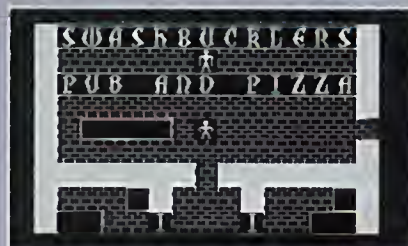
Ultima 1

Le premier de la série mythique. Un puissant archimoge nommé Mondain (déjà le goût de Garriott pour les noms sonnant européen) veut dominer le monde avec sa "horde" de trois démons. Interface peu fantaisique, graphismes minimalistes, mais on y voit apparaître nombre d'idées qui firent un long chemin dans le monde des jeux vidéo.



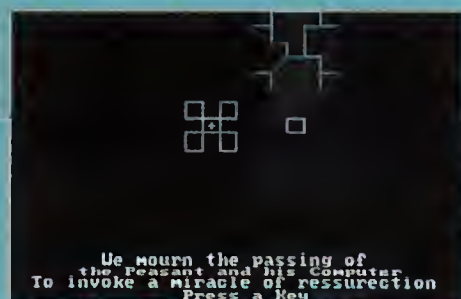
Ultima 2

Un petit bijou, muni de plein de moyens de transport différents (fusée, avion, navire). Le joueur est amené à visiter tous les recoins du monde actuel, futur et passé. On assiste même à l'apparition de quelques dialogues. Le gros méchant de l'histoire est Minax, une sorcière, héritière spirituelle de Mondain.



Akalabeth

Plus un essai qu'un jeu, il n'était au départ pas vraiment destiné à la vente. Néanmoins, on reconnaît là l'œuvre d'un passionné de D&D.

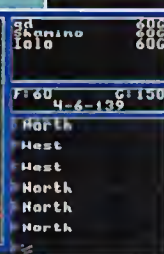
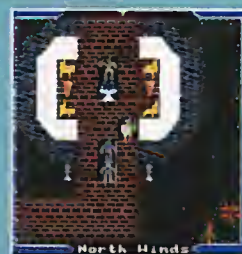


Suite au succès d'Ultima Online, voilà t'y pas que le père Richard Garriott pense à se la jouer "revival" en nous sortant une compilation comprenant les plus grands succès de la série des Ultima (à savoir tous sauf Martian Dream, Underworld et Savage Empire). Ultima Collection peut être vu comme le Woodstock du jeu de rôles des années 98. Beaucoup de membres de la rédaction ont passé des heures de leur vie à explorer le monde de Garriott que certains (moi) surnomment le Mary Poppins des jeux vidéo. Nous avons donc droit ici à quelques corrections techniques de l'ensemble de ces jeux historiques dont certains pourront même fonctionner sous Windows 95, parfois en mode fenêtre. Sur ce même CD, en tant que cadeau de Noël tardif, nous pourrions aussi visionner des interviews de Richard Garriott déguisé en page et planté devant sa cheminée. Ce dernier répondra à de nombreuses questions que l'on pouvait se poser sur chacun des Ultima (y compris sur le désastreux Ultima 8), pour enchaîner par la suite sur le présent (Ultima online) et le futur Ultima 9. En résumé, ce CD-Rom est visiblement destiné à tous ceux qui n'ont pas eu la chance d'avoir une bécane dans le début des années 80 et qui veulent s'éclater sur ce qui pourrait apparaître au prime abord comme des vieilleries mais qui n'en sont (ou n'en étaient) pas moins des chef-d'œuvre ludique.

Bob Arctor

Ultima 3

Le fils des deux engeneances suscitées, Exodus, un démon, veut lui aussi dominer le monde de Britannia. C'est dans Ultima 3 que la géographie de Britannia commence à être esquissée. On rompt la solitude en ayant la possibilité d'embarquer plusieurs compagnons et de choisir moult professions et aussi sa race. C'est aussi dans Ultima 3 que nos actuels compagnons, Dupré, Iola et Shamino vont commencer à prendre de l'importance.



L'histoire est originale et très bien foutue, le concept de l'Avatar apparaît ainsi que les règles sur les vertus et l'importance grandissante des runes et des quêtes. Un petit bijou.



Dans
Warriors of
Destiny, vous
allez devoir
vous lancer
à la pour-
suite des
Shadowlards
à travers
tout
Brittania.
On se sou-
viendra



avec
bonheur de moult inventions
ingénieuses servant un gameplay
et un scénario extraordinaires.



La véritable histoire des Ullima débute là. Des centaines de personnages non joueurs, un scénario extraordinaire qui vous lancera à la poursuite du leader d'une secte pitoyable (allégorie de l'Église de Scientologie), un système de dialogues qui continue à être pompé régulièrement par d'autres, mais surtout un monde véritable et crédible, des quêtes innombrables et passionnantes : rorement un jeu de rôles n'aura été aussi loin dans le plaisir et la perfection.

Grunwald 600
Shamino 56
Iolo 900

F: 63 6: 150
4-5-139

South
South
South
South
North
North

East Winds

Dans Ultima 6, on trouve la plupart des boxes qui constitueront Ultima 7, 8 et même Ultima online : la fiche de personnages, la gestion de l'équipement et des grapphismes commençant à devenir réellement fouillés. Les ennemis sont ici les Gargouilles, un peuple à priori mauvais mais qui se révélera être... être...

**Dommage qu'il manque *Martian Dreams*
et *Savage Empires* dans la collection.**



Un scénario qui ne va pas bien loin dans le délire, un gameplay bien à lui et un côté arcade plutôt détestable ont fait de ce jeu une espèce de Prince of Persia isométrique gâchant le peu de plaisir qu'on pouvait en retirer. Je conserve moi-même la boîte dans ma vitrine des objets insolites à côté d'une Photo de Mickey Rourke.

BETA VERSION

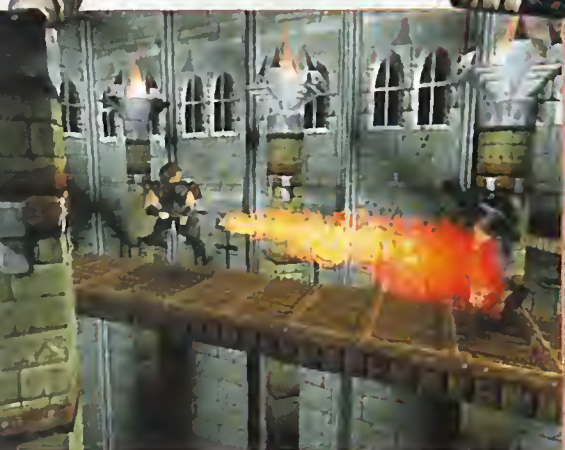
DEPUIS TOMB RAIDER 1 & 2, VOUS PENSIEZ AVOIR DÉJÀ TOUT VU EN MATIÈRE D'HÉROÏNES SUPER SEXY.

RATÉ ! EIDOS, L'ÉDITEUR QUI MILITE LE PLUS ACTUELLEMENT POUR L'ÉDUCATION SEXUELLE DE LA JEUNESSE, REVIENT À LA CHARGE AVEC UN TITRE TOUT

AUSSI RACOLEUR. AVEC DEATHTRAP DUNGEON, IL NOUS PROPOSE DE PLONGER DANS DES SOUTERRAINS

SUINTANTS, COMME DANS UN BANAL RPG ; SAUF

QUE, LÀ, VOUS DIRIGEREZ UNE AMAZONE UN PEU, CERTES, ANGULEUSE MAIS CLAIREMENT EN STRING.



Deathtr



Eidos semble avoir compris, depuis Tomb Raider, l'importance des arguments mammaires dans un jeu vidéo. Oui, la guerre des nibards aura bien lieu. Dans l'une des images du jeu, on voit même Lotus (votre nouvelle petite amie synthétique) décapiter d'un geste souple cette pauvre idiote de Lara Croft qui ne fait, elle, que du 95 C. Le summum reste l'image de fin de la procédure d'installa-

tion : Lotus tire sur son bustier en ski pour exhiber l'un de ses seins, sa pilosité à l'air, pendant qu'un nain bleu lubrique arrive par derrière. Le genre d'image retouchée que l'on s'échangeait sur le Net à la grande époque de Tomb 1, mais que le développeur juge maintenant bon de coller au début du jeu, histoire de motiver encore davantage le petit polisson qui sommeille en chacun de nous. Certes, on pourra choisir d'incarner dans ce jeu d'aventure-action un guerrier super musclé. Sauf

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	ASYLUM STUDIOS
SORTIE PRÉVUE	AVRIL

ap Dungeon

que lui ne dévoile rien de son anatomie. Dommage ! Nan, je suis pas pédé, mais ça aurait peut-être ramené quelques filles dans le monde merveilleux des jeux vidéo. Faut pas rêver !

■ Docteur Livingstone, I presume ?

Le projet Deathtrap Dungeon n'est pas tout récent. Nous vous avons déjà parlé de Ian Livingstone, I presume, qui n'est pas le célèbre explorateur mais le créateur des « Livres dont vous êtes le héros ». Il signe là sa première incursion dans l'univers des jeux micro. Apparemment, il a changé son fusil d'épaule. Bienvenue dans "le jeu vidéo dont vous êtes les nibards". Oups, elle est nulle, désolé. Le fait que DD ait été démarré il y a déjà quelque temps a son importance. Effectivement, le moteur graphique utilisé semble être celui de Tomb Raider premier du nom. Les persos sont modélisés de manière plutôt rudimentaire et laissent apparaître des polygones un brin anguleux, ce qui est un peu bête depuis qu'on a découvert Lara Croft en version lissée. De même, le programme était réalisé uniquement pour la 3Dfx, dans son mode le plus optimisé : le

Glide. Pas de chance pour Direct3D donc, ce qui risque malheureusement de restreindre le public potentiel. Eh oui, c'est comme ça. On se paye le meilleur moteur du genre, mais on n'a pas la possibilité de le faire évoluer, et on se fait vite doubler par l'évolution technique. Ah, mon bon monsieur, si vous saviez...

■ Le scénario

Difficile de dire, après quelques minutes de jeu, si la présence de l'ami Livingstone à la tête de l'équipe de dévelop-

Dans Deathtrap Dungeon, on se déplace sur le dos d'une tortue volante. Salut Livingstone ! ▼



▲ Les décors s'étendent sur plusieurs niveaux

pement de Deathtrap se traduit par un scénario vraiment béton. Avoir inondé le monde avec des millions de bouquins ne prédispose pas forcément à en réussir la transposition sur PC. Je ne m'étendrai pas sur la toile de fond de l'histoire. D'abord parce que je n'ai pas lu le script, pressé que j'étais de lancer le soft et d'en admirer l'héroïne. Ensuite parce que sinon on n'aura plus rien à vous raconter dans le test. C'est vrai quoi, mettez-vous un peu à notre place. Vous vous en fichez ? Vous exigez en braillant que tout vous soit révélé, illico presto, sur le pourquoi du comment de Deathtrap ? ... Voilà, vous avez gagné, je n'écris plus rien... Faites moins les malins maintenant, hein ?

ça s'appellerait un test. N'empêche que si l'héroïne est appétissante, le moteur employé date d'il y a un an et demi. La jouabilité n'est pas démente, mais les développeurs n'ont peut-être pas tout optimisé (me regardez pas comme ça, je suis pas faux cul, ça s'appelle le bénéfice du doute). Le scénario et les rebondissements de l'aventure restent encore à découvrir. Si ça se trouve, Die by the Sword se terminera en cinq minutes alors que Deathtrap Dungeon aura une grande durée de vie. Enfin, on verra bien pour le test qui devrait se pointer le mois prochain si tout va bien.

Soyez pas si timide, approchez-vous "Mademoiselle Lotus, je vous présente un lecteur de Joy Monsieur le lecteur voici Lotus, une héroïne qui gagne à être connue. Bon, ben j'vous laisse alors" ►



Excusez moi, vous auriez du feu s'il vous plaît ? ►

Allez, boudez pas, c'était pour rire. Hop, on continue. Deathtrap démarre sur le pont-levis d'un château. Des bannières flottent au vent. Une porte imposante nous fait face. Pas la peine d'être devin : l'ami DD va nous balader de cachots en souterrains, toujours plus profondément dans les entrailles de la terre. Il faudra tirer sur des leviers pour ouvrir des portes. Derrière les portes, il faudra buter des streums et à l'arrivée tout porte à croire qu'on ira récupérer du matos pour devenir plus balèze et remettre ça dans le niveau suivant. Un programme somme toute assez classique pour les vieux briscards que nous sommes.

Les décors qui s'étendent sur plusieurs étages sont plutôt vastes avec des passerelles enjambant le vide, mais les perspectives fortement clippées restreignent le champ de vision du joueur. Les sources de lumière sont dynamiques, ce qui fait que le personnage contrôlé passe dans des zones d'ombre et de lumière : cela contribue toujours à l'ambiance. Par contre, et même par rapport au premier Tomb Raider, l'ensemble des décors est rigoureusement cubique.



Monstres et armes

Les monstres sont déjà plus originaux. On se frottera le lard avec des guerriers femelles very very agressives, des hommes-lézards, des dragons et des espèces de clowns super énervants, cherchez pas je ne supporte pas les clowns. Tenez, là, l'autre taré de nain bleu qui arrive à bord d'une charentaise verte géante pour me propulser au fond du précipice : si c'est pas une hallucination quand même... Il faudrait voir à arrêter les champignons Mister Livingstone !

Après avoir tapoté frénétiquement sur les 102 touches du clavier et essayé quelques combinaisons, il apparaît que les mouvements possibles sont plutôt basiques : avancer, tourner, sauter, saut périlleux. Auxquels viennent s'ajouter trois mouvements d'attaque et diverses babioles pour bouger la caméra. DD semble donc en deça de Die by the Sword (voir Gros Plan dans Joy n° 89) qui proposera un système de combat plus évolué où on pourra contrôler entièrement les attaques. Ici tout est déjà prédéterminé. On disposera néanmoins d'un inventaire pour stocker les différents colifichets récupérés dans les bas-fonds et autres armes (grenades, diverses épées, fioles et potions...). Il devrait aussi y avoir des sorts et un mode multijoueur.

La palme revient aux effets graphiques (explosions, magie) toujours très réussis grâce au filtrage offert par la 3Dfx en Glide. Mais là, on commence à être blasés.

Conclusion

Difficile de juger entièrement Deathtrap Dungeon - ce qui n'est pas le but de cette Beta Version, voyez-vous, sinon



Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR
TAKE 2 INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE AVRIL



▲ Messieurs, l'heure est grave, la pénurie de yaourts aux fraises commence à se faire sentir.

Jetfighter Full Burn

et Fighter Full Burn, le simulateur de vol qui en a, va bientôt se la jouer Wing Commander. Effectivement, en plus de l'adjonction d'une nouvelle campagne opposant Ruskovs et Américanovs pour le contrôle d'un immense gisement de pétrole, de nombreuses vidéos intermédiaires viendront illustrer chaque fin de mission. Comme vous pourrez aussi bien jouer du côté Est que Ouest, les avions pilotables seront le F/A-18, le F-22N et enfin le Mig-42. Optimisé pour MMX et diverses cartes 3D, Jet Fighter offrira également un support multijoueur. Quatre CD seront nécessaires pour faire tenir la bête, ce à quoi les fameuses vidéos ne devraient pas être étrangères. Roger.

Fishbone



▲ Les scènes à l'intérieur du porte-avions sont en 3D temps réel.



▲ Les cartes d'accélération sont plus que conseillées.



▲ Bill, tu trouves pas que Cindy fait autant pilote de chasse que Casimir ? Sissi impératrice ?

Preview

ACTION/AVENTURE

PC CD-ROM

ÉDITEUR GAUMONT

DÉVELOPPEUR KALISTO

SORTIE PRÉVUE AVRIL

▼ De la 3D à la troisième personne. Style Lara, quoi.



▲ Moi, j'utilise un déodorant avec applicateur. C'est bon pour mes aisselles.

Le 5ème Élément

Bon. Personnellement je n'ai pas trop aimé. Je parle du film. Y en a plein qui ont aimé, plein d'autres qu'ont détesté, et encore une bonne tripotée qui n'ont pas vu le film. Mais ce n'est pas grave, il faut rester objectif. Ce n'est pas parce que le film est pourri, que le jeu ne sera pas bien. Objectivité, c'est le mot. Quelle daube ce film quand même. Enfin bref. Le jeu reprend donc l'histoire du film et vous donnera l'occasion d'incarner Leeloo (le 5ème élément) ou Dallas durant quinze niveaux afin de sauver la Terre. De l'exploration, des combats à mains nues ou armées, des pièges, des passages secrets, des niveaux bonus, voilà de quoi sera composé votre quotidien. Seize, c'est également le nombre de personnages tirés du film que vous retrouverez dans le jeu, ce qui vous permettra d'abattre les gueux en toute connaissance. Optimisé pour la 3Dfx et la PowerVR en mode natif, le moteur 3D sera bien évidemment Direct3D. Pour finir, sachez que les niveaux seront entrecoupés de vidéos issues du film... Ah ben merde ! Ça va être dur de rester objectif finalement. Nan, j'déconne. Quoique...

Fishbone

▲ Mon Dieu, les merguez sont en train de brûler ! Heureusement que le 5ème élément est là pour les sauver !

▲ L'est mimi Leeloo, quand même. Dommage que ses répliques (du film) soient... enfin... pourries quoi.

Preview

STRATÉGIE/ARCADE

PC CD-ROM

ÉD. GROlier INTERACTIVE

DÉV. GROlier INTERACTIVE

SORTIE PRÉVUE AVRIL



Xenocracy



▲ Les scènes d'affrontement ne connaissent pas de limite. Elles se déroulent aussi bien dans l'espace que dans les atmosphères planétaires.



▲ Le mode simulation vous permet de construire vos propres vaisseaux et de les faire évoluer en fonction de l'état de vos recherches.

Voilà sans doute un jeu d'actualité, puisqu'il met en scène un clone de l'ONU dans un univers futuriste. Attention, ne croyez pas que vous allez vous casser la tête sur les mille et un problèmes que comporte la gestion d'un tel organisme. L'UPN (puisque'il s'appelle comme ça) vous offrira deux modes différents. Le mode arcade vous donnera les moyens, en équipements et vaisseaux, de mener des combats sous forme de missions contre les différents gouvernements planétaires qui désireraient étouffer de manière trop visible les nations plus faibles. Le mode simulation vous permettra de gérer vos ressources et de développer votre armement. Il vous offrira aussi le choix des missions que vous effectuerez au service de la paix galactique, parmi une avalanche de demandes d'aide des petites nations qui vous parviendront. Ce sera donc à vous de travailler au difficile équilibre des puissances de notre système solaire. Ce jeu, qui utilise un moteur 3D et crée des missions aléatoires, vous fera évoluer dans un monde ayant beaucoup de points communs avec le nôtre. En dehors des vaisseaux que vous dirigerez lors de vos missions, il y a fort à parier que vous retrouverez des situations vaguement familières...

Kika



Preview

SIMULATION DE BASE-BALL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCOLADE
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE AVRIL



▲ Grâce à Direct3D, Hardball 6 sera entièrement réalisé en 1D. Nan, je déconne, ça sera de la 3D pour changer.

Hardball 6

Hardball
supportera la
plupart des cartes
accélératrices 3D



Les mouvements des joueurs, quoique saccadés, sont comme pour de vrai. ▲

Au pays des buveurs de Bud, s'il est bien un sport qui remplit les stades avec le football américain, c'est le fameux base-ball. Batte, balle en cuir, pyjama rayé : les ustensiles en vigueur dans cette discipline nous renvoient à la grande époque des pionniers. Une époque où descendre une bestiole d'un tir bien ajusté était synonyme de survie. Tout ça, quoi. La dure vie des trappeurs dans le Grand Nord, la petite maison dans la prairie... Bref, en ce qui me concerne, ma connaissance du base-ball se limite à une rencontre avec une balle lancée à pleine vitesse dans ma tronche (le jeune ricain est très taquin) et l'achat d'un livre de règles que je n'ai jamais lu. Vous voyez donc bien que je suis la personne la plus indiquée pour vous parler du dernier soft d'Accolade, un simulateur de base-ball, figurez-vous. Grâce aux avancées notables de la technologie informatique, Hardball 6 supportera la plupart des cartes accélératrices sous Direct3D. Les petits bonshommes en polygones mappés s'agiteront le long d'un "diamond" parsemé de "bases", alors que dans un coin une bande de relous à casquette se bastonneront avec un mec déguisé en hockeyeur... Enfin - voir plus haut - je ne maîtrise pas complètement les règles subtiles de ce sport. À mon avis, ça n'intéresse pas des millions de personnes par chez nous, mais Hardball s'annonce assez joli et plutôt complet.

lansolo



Abonnez-vous **VITE** à un **SUPER TARIF !**

259 F

au lieu de 418 F

soit 159 F d'économie !



- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...



+ 1 CD-ROM PC

rempli de démos, de patches,
de mises à jour, de niveaux
supplémentaires, de
sharewares...

**+ de
38 % de
réduction**

Bulletin d'Abonnement

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour
259 F seulement au lieu de ~~418 F~~, soit **159 F** d'économie

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

- ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n°
Date d'expiration

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : 19

Ordinateur : Pseudo* :

(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)

Signature obligatoire

ST252

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR SSI
SORTIE PRÉVUE AVRIL



▲ Terrains, objectifs, les missions sont suffisamment diversifiées pour mettre à l'épreuve votre sens tactique.

Soldiers at War



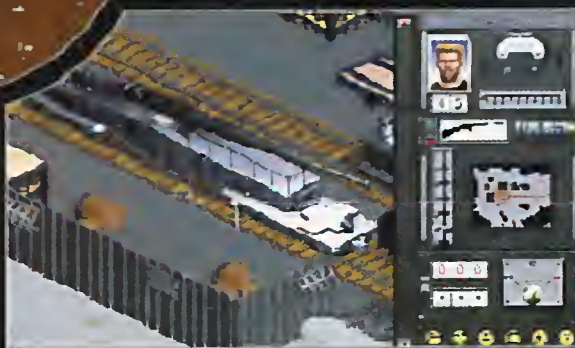
▲ Surprise ! Un niveau en plein donjon sans dragon mais avec des patrouilles allemandes, de quoi se la jouer façon "Les 12 salopards".

Le plan du terrain vous permet de vous rendre compte des mouvements de troupes ; ne pas oublier d'y jeter un coup d'œil et pourquoi pas un pied aussi. ►



Huit hommes parmi 60 pour gagner une guerre. Les héros reviennent pour nous montrer comment se comportent les véritables hommes ! Mitraillette Thomson dans un poing et grenade dans l'autre, le temps épique de la marche des alliés n'est pas loin. On se souvient de Wages of War qui mettait en place des mercenaires dans des missions de toutes sortes. Ici, vos hommes triés sur le volet se battront pour le prestige et l'honneur de l'uniforme. Votre équipe de soldats évoluera essentiellement dans un environnement Seconde Guerre mondiale. Une succession de missions en mode Campagne vous offrira d'exécuter des raids commando sur des villes européennes avec un armement varié et historique. Les armes apparaîtront en 2D dans les moindres détails. Une encyclopédie (pour les non-connaisseurs) vous permettra même de choisir celles qui sont le mieux adaptées à vos missions. Un éditeur de scénarii vous offrira la possibilité d'aguerrir votre escadron à toutes les situations susceptible de se présenter lors d'une guerre ou lors d'une partie réseau. Le jeu promet donc une durée de vie appréciable. Le fonctionnement au tour par tour avec points d'action alloués à chaque unité, ne s'éloigne pas de la lignée classique des jeux comme UFO. Doit-on alors craindre des missions s'étirant sur une trop grande période ? Je ne le crois pas car apparemment les mouvements de troupes sont suffisamment vifs pour se retrouver vite au contact de l'adversaire. Le graphisme S-VGA en 3D promet une ambiance de bonne qualité avec des animations explosives à confirmer dans le test. Aurons-nous alors encore un Wages of War à la mode vieille guerre mondiale à nous mettre sous la dent ? Voilà qui ne serait pas pour me déplaire...

Kika





TOUR98

AVRIL

7/04 VITROLLES - 9/04 BREST - 10/04 ANGERS

11/04 REIMS - 15/04 ZÜRICH - 17/04 GENÈVE

18/04 GRENOBLE - 19/04 BOURGES

21 & 22/04 PARIS

23/04 BRUXELLES - 25/04 TOULOUSE

26/04 TOULON - 28/04 PAU

Pour quel parcours initiatique allez-vous craquer ? Vous jetterez-vous à corps perdu dans l'astrologie ou la physique (en compagnie de Pierre-Gilles de Gennes) ? À moins que vous ne préféreriez participer au pèlerinage de Compostelle ? Ne zappez pas, le rayon Culture vous offre tout cela - et bien plus, ce mois-ci.

Pilgrim

Par le livre et par l'épée



Déjà disponible dans les rayons des meilleurs crémeries, ce "Pilgrim" se situe à la croisée des chemins entre soft culturel et jeu d'aventure. Dans la peau d'un jeune acnéique nommé Simon De Lancrais, vous êtes catapulté au Moyen-Âge, en 1208 exactement, avec ses évêques fanatiques et ses chevaliers en armure. L'héritage laissé par votre grand-père est un

mystérieux manuscrit qui intéresse beaucoup de gens. Percerez-vous l'énigme avant les autres ? Inspiré de l'œuvre de Paula Coehla ("Le pèlerinage de Compostelle"), et désigné par l'illustre Mœbius, ce jeu développé par Arxel Tribe, une équipe française, vous en apprendra autant sur les mœurs des badauds au XXII^e siècle que sur vous-même (si, si !). Mêlant parcours initiatique et références historiques, Pilgrim est un must du ludé-éducatif sur deux CD. Taia-ah !



PC CD-Rom
Editeur :
Infogrames



PC CD-Rom
et Mac CD-Rom
Editeur :
Microfolie's

loisirs

Horoscopes

et thème astral

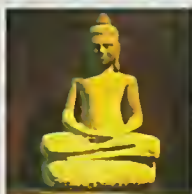
PC CD-Rom
Editeur :
TLC Edusoft



Pour savoir si 1998 s'annonce sous les meilleurs auspices, à condition de croire en l'astrologie, voici un soft idéal. Présenté par des grands noms du secteur, Harascapes... vous initie en deux coups de cuillère à pot à cette science inexacte. Déterminer votre ascendant, votre maison mère et enfin (oui, enfin !) savoir si vous allez rencontrer l'âme sœur cette année (plutôt en mars qu'en juillet, malgré tout) et remplacer Picsau n'est désormais plus réservé à Elisabeth Teissier et Didier Derlich. Rien de tel pour épater les potes et séduire les nanas.



Le bouddhisme

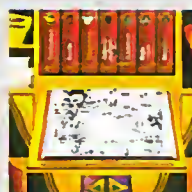
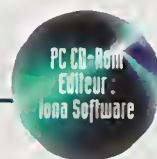


Depuis plus de 2 500 ans, le bouddhisme figure parmi les cinq plus grands cultes pratiqués dans le monde. La collection Paroles d'images, avec ses textes lus et écrits et ses photos fabuleuses (véritable banque d'images à prix réduit), vous emmène sur les traces de ce prince indien à l'origine du bouddhisme. Pour tout savoir sur les - gros - Bouddha, les moines, les nonnes et Richard Gere (adepte fervent !), deux ou trois clics suffisent. Un mode d'emploi interactif pour accéder au Nirvana est par ailleurs fourni avec le logiciel... Un seul mat d'ordre : rester zen. Le Samsara informatique a du bon, parfois.



Crayola

Coloriages 3D



IBM et Crayola (à ne pas confondre avec les gâteaux au chocolat !) se sont associés pour donner naissance à ce produit d'initiation à la 3D. Amusant autant pour les grands que pour les petits, Coloriages 3D soumet aux Picosso d'aujourd'hui quantité de dessins en noir et blanc à coloriser et à mapper. Choisissez une texture (bleu électrique, floque d'essence dans de l'eau, etc.) et agitez la baguette magique sur l'écran pour

transformer le blanc en couleur. Le dessin en 2D prend alors forme sous les yeux ébahis des magiciens en herbe, chaque clic donnant du relief (de la 3D) aux éléments du décor. Pour s'éclater, une bibliothèque est à dispo. qui permet d'opter pour des toiles de maître comprenant insectes, dinosaures ou poissons. Seul regret : Le fait d'être contraint d'utiliser les dessins des bibliothèques sans pouvoir soi-même en concevoir un de A à Z.

Matière molle



Développé en France par Virtual Studio, ce CD culturel vous invite à redécouvrir une matière détestée en classe par des centaines de milliers d'étudiants, la Physique ("p" majuscule oblige). Aidé de Pierre-Gilles de Gennes, prix Nobel dont nous sommes tous fiers, réalisez des expériences virtuelles, pour certaines explosives. Dans une maison conçue en 3D, suivez votre instinct, rompez tous les

objets qui vous semblent suspects (bilboin, encre, savon, etc.) et rendez-vous dans le labo. Le professeur vous y attend pour tout vous expliquer. Si vous vous demandez « Pourquoi ça a fait boum ? », vous obtiendrez une réponse aussi claire que rapide. Mêlant le ludique à l'agréable, Matière molle constitue une excellente initiation. Pour passer de la théorie à la pratique sans s'endormir, un cours de classe passionnant.



Les saluts



Judo, l'héritage des Samouraïs



Ultime parcours initiatique virtuel de la rubrique de ce mois, Judo, l'héritage des Samouraïs, propose aux férus d'arts martiaux de tout connaître sur les techniques de projection Nage Waza. Malgré des images punch, ce CD qui fait mal est peut-être un peu trop sobre. Il n'en reste pas moins intéressant. Trois thèmes sont à parcourir, l'un d'eux intitulé

La voie de la souplesse, permet de passer du stade de petit scarabée à celui de grand maître. Chez nous, toute la rédaction s'y est mise et ça vole bas depuis quelques jours. Mieux que les films de Jackie Chon (plus accessible, en tout cas, pour celui qui souhaite faire des acrobaties), ce produit ravira les fans de bourre-plis.



[illegible]

MATROX m3D

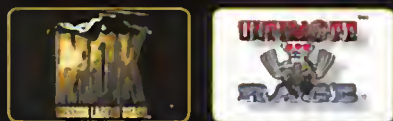
Transformez votre PC
en console de jeux
pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox m3D.

Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout : pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race™ et MDK : Mission Laguna Beach™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !

En bonus - jeux 3D :



Et plus de 20 démos dont :



890 FTTC
4 MO



Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : placage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium® 133
- Configuration minimale recommandée : Pentium 166 MMX - 32 Mo
- Contrôleur 3D PowerVR PCX2

matrox

<http://www.matrox.com/mga>



Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Siliç 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330

Notre seul espoir pour
l'avenir de l'humanité sera
de sauver nos ancêtres
d'une destruction imminente...
Remonter le temps vers de
lointaines civilisations.

THE JOURNEYMAN PROJECT® 3 L'HÉRITAGE DU TEMPS™

La face cachée du futur

Joystick : 88%
PC Team : 92%
PC Jeux : 84%
Home PC : 17/20

Avec



Disponible
en version française
Intégrale

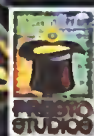
<http://www.ubisoft.fr>

Ubi Soft
00 30 08 40 32
© 1998 Ubi Soft

Distribué par



Développé par



Édité par



www.legacyoftime.com
www.redorb.com